<36633577020016

<36633577020016

Bayer. Staatsbibliothek

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Stellung der Schwarzen.

	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	
8.	A 8.	B 8.	C 8.	D 8.	E 8.	F 8.	G 8.	H 8.	8.
7.	A 7.	B 7.	C 7.	D 7.	E 7.	F 7.	G 7.	H 7.	7.
6.	A 6.	B 6.	C 6.	D 6.	E 6.	F 6.	G 6.	H 6.	6.
5.	A 5.	B 5.	C 5.	D 5.	E 5.	F 5.	G 5.	H 5.	5.
4.	A 4.	B 4.	C 4.	D 4.	E 4.	F 4.	G 4.	H 4.	4.
3.	A 3.	B 3.	C 3.	D 3.	E 3.	F 3.	G 3.	H 3.	3.
2.	A 2.	B 2.	C 2.	D 2.	E 2.	F 2.	G 2.	H 2.	2.
1.	A 1.	B 1.	C 1.	D 1.	E 1.	F 1.	G 1.	H 1.	1.
	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	

Stellung der Weifsen.

Anweisung
zum
Schachspielen.

Die
vorzüglichsten Spieleröffnungen und Endspiele, nebst einigen eigenthümlichen Stellungen, und fünfzig ausgewählten Aufgaben enthaltend.

Von
Georg Walker,
Präsident des Schachklubbs in Nottingham.

Aus dem Englischen übersetzt und mit Anmerkungen begleitet
von
J. F. Schierek.

Frankfurt am Main, 1833.
Gedruckt und verlegt von Johann David Sauerländer.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Vorrede
des Verfassers.

Es ist oft als etwas Auffallendes bemerkt worden, daß wohl manche mühsam ausgearbeitete Werke über das Schachspiel die Presse beschäftigt haben, daß aber noch keine Anweisung in gedrängter Kürze und von mäßigem Preise über dasselbe erschienen ist. Ob nun dieser Mangel durch die Abneigung wissenschaftlicher Spieler, einen Gegenstand in ganz anspruchloser Form bekannt zu machen, oder durch andere Ursachen entstanden ist, trägt nichts zu seiner Verminderung bei, und man hat immer nach einem solchen Buche vergebens gesucht. Der Wunsch, diesem Verlangen zu genügen, hat die Herausgabe dieses Werkchens veranlaßt.

Bei der Bearbeitung sind überall die besten Autoren, ältere und neuere, ausländische und englische benutzt worden, und die verschiedenen Ausführungen und Ansichten mit denen ver-

glichen, welche gegenwärtig den ersten Rang im Spielen behaupten. Bei der Anordnung der verschiedenartigen Spieleröffnungen ist der vortreffliche Plan Ponziani's befolgt worden. Der Hauptfehler ist fast immer angezeigt, und das Spiel abgebrochen, wenn entweder ein entscheidender Vortheil erlangt wurde, oder wenn die Eröffnung von beiden Seiten so war, daß beide eine gleich gute Stellung behielten.

Der Anfänger möge diese Blätter aufmerksam durchgehen, jeden Zug besonders prüfen, und sorgsam die Folge der Züge, die nicht besonders angegeben sind, untersuchen.

Der Verfasser glaubt hoffen zu dürfen, daß seine Bemühung, das Erlernen des Schachspielens zu erleichtern, nicht mißfallen, und die Zeit sich nahe, wo diese edlere Erholungsweise kindische und tadelnswerthe Belustigungen verdrängen werde.

Vorrede

des Übersetzers.

Dieselben Ursachen, welche den Verfasser dieses sehr zweckmäßigen Werkchens zur Herausgabe desselben bewogen haben, veranlaßten auch das Übersetzen desselben. Ein näheres Auseinandersetzen dieser Gründe ist um so weniger nöthig, als der Kenner zugestehen wird, daß der Lernende hinreichenden Stoff in deutlicher und doch kurzer Erörterung in diesem Werkchen findet, und derselbe die Wirkung des darin enthaltenen Unterrichts bald erkennen wird. Den Zweck des Verfassers stets berücksichtigend, habe ich Anmerkungen nur da hinzugefügt, wo ich dieselben unumgänglich nothwendig hielt, und überlasse es Kennern, über ihre Zweckmäßigkeit ein Urtheil zu fällen. Einige Zusätze

und Anmerkungen mit dem Buchstaben G bezeichnet, sind mir von dem Herrn Dr. jur. C. L. Goldschmidt dahier mitgetheilt worden. In dem Original ist noch die ältere Bezeichnungsart der Felder angewendet, die hier in die bequemere und zweckmäßigere umgeändert wurde.

Frankfurt a. M., im Mai 1833.

Der Übersetzer.

Abkürzungen.

K.	heißt	König.
D.	„	Dame.
T.	„	Thurm.
L.	„	Läufer.
S.	„	Springer.
B.	„	Bauer.
†	„	nimmt.
*	„	Schach.
aufg.*	„	aufgedecktes Schach.
*)	„	Anmerkung.

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Kapitel I.

Beschreibung des Schachbretts und der Figuren.

Das Schachbrett muß so gelegt werden, daß in der untern Reihe der Felder zur Rechten eines jeden Spielers ein weißes Eckfeld sey. Eigentlich ist das Eintheilen der Felder in zwei Farben zum Spielen selbst unnöthig, und es ist wirklich noch in Arabien und in einigen andern Gegenden gebräuchlich, auf einem Brett oder Blatt Papier zu spielen, das nur in Quadraten abgetheilt ist; indessen erleichtert die Abtheilung in zwei Farben die Übersicht verworrener Stellungen, nicht bloß für Anfänger, sondern auch für gute Spieler. Viele Autoren suchen den Grund über diese Stellung des Schachbrettes in einem Aberglauben der Alten, welche sicher den Sieg zu erringen dachten, wenn sie die glückbringende weiße Farbe ausgedehnt zur Rechten vor sich hatten. Da das Werkchen dem Gebrauch für Anfänger gewidmet ist, und diesem Zwecke nur dann entspricht, wenn es sich ganz mit der praktischen Ausübung befaßt, werde ich jede Einmischung von Sagen, die das Schachspiel betreffen, vermeiden, und ebenso das Verzeichniß von Anekdoten, die falsch oder thöricht sind, und womit frühere Autoren ihre Schriften angefüllt haben, ganz übergehen.

Bayerische Staatsbibliothek München

Die Figuren, welche in unserm sinnbildlichen Kriege vorkommen, sind auf jeder Seite ein König, eine Dame, zwei Thürme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern.

Wie in der angefügten Kupfertafel schreibe man in der untern Horizontalreihe die Buchstaben A, B, C, D, E, F, G, H und in der Vertikalreihe von unten hinauf die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, so kann jedes einzelne Feld durch das Zusammentreffen eines Buchstaben in der Vertikalkolonne mit einer Ziffer in der Horizontalreihe angegeben werden, wie dies in der Tafel ausgeführt ist. Die Stücke werden nun beim Anfange des Spieles auf folgende Weise geordnet:

Weiß: Thurm A 1 und H 1; Springer B 1 und G 1; Läufer C 1 und F 1; Dame D 1; König E 1 und in den acht Feldern der Horizontalreihe (2) kommen die acht Bauern gerade vor diesen zu stehen.

Schwarz: Thurm A 8 und H 8; Springer B 8 und G 8; Läufer C 8 und F 8; Dame D 8; König E 8 und in den acht Feldern davor die Bauern.

Die Bauern werden oft durch die Steine, vor denen sie stehen, näher bezeichnet, und die Steine auch wohl noch dadurch unterschieden, daß ihnen noch König oder Dame angefügt wird, je nachdem sie auf der Seite des Königs oder der Dame stehen, so heißt der Läufer F 1 oder F 8 der Läufer des Königs, und der Bauer B 2 der Bauer des Springers der Dame.

Der König kann von dem Felde, *) wo er stehet, auf das nächst daran stoßende Feld gehen, aber auch nur auf ein solches bei jedem Zuge, ausgenommen beim Rochiren, welches im Folgenden wird erklärt werden. Es ist allgemein zu bemerken, daß kein Stein auf ein Feld kann gezogen werden, worauf schon ein anderer stehet, ausgenommen, wenn dieser ein feindlicher ist, den er nimmt.

Die Dame gehet ebenso wie der König, mit dem bedeutenden Unterschied, daß anstatt jener bei jedem Zuge nur ein Feld fortrücken darf, kann sie über mehrere Felder in gerader Linie aufwärts, seitwärts oder schief hinwegschreiten. Sie vereinigt also die Züge des Thurmes und Läufers, und ist daher der schätzbarste Stein im Spiele.

Der Thurm kann bei jedem Zuge über mehrere Felder in gerader Linie parallel mit den Seiten derselben, also auf- oder ab- und seitwärts hinweggehen kann aber nicht wie der Läufer quer über die Felder gehen.

Der Läufer darf über mehrere Felder in diagonaler Richtung bei jedem Zuge gehen, kann aber nicht wie der Thurm in paralleler Richtung mit den Seiten gehen. Der Läufer kann also niemals die Farbe der Felder, die er anfänglich besetzt hatte, verlassen.

*) Es ist zweckmäßiger gefunden worden, die Felder nicht durch die in ihrer Colonne stehenden Figuren zu bezeichnen, wie dies im Originale geschehen ist; weil hierdurch in manchen Fällen Zweifel entstehen, und dies auch besondere Aufmerksamkeit erfordert.

Die Züge des Springers sind am schwierigsten zu erklären. Der Springer gehet ein Feld vor-, rück- oder seitwärts, und beendigt den Zug dadurch, daß er alsdann noch auf ein Feld gehet, das in der Diagonale daran liegt; oder der Springer wird erst ein Feld diagonal und dann ein Feld vor-, rück-, oder seitwärts gezogen. Um dies an einem Beispiel zu zeigen, setze man den Königs-Springer auf sein Feld G 1, von welchem aus er auf drei Felder gehen kann, nämlich auf E 2, auf F 3 und H 3. Da des Springers Zug sowohl in der Art seiner Bewegung als in Hinsicht seiner Größe völlig bestimmt ist, so kann er nicht wie die Züge der Dame, des Thurms und Läufers weitere Ausdehnung erlangen, ist aber der einzige Stein, der über einen andern hinweg gehen kann. Den Anfängern, welche mit den ersten Grundsätzen des Spiels unbekannt sind, wird diese Erklärung des Zuges vom Springer noch immer schwer zu verstehen seyn, obgleich es Schachspielern scheinen wird, daß dieselbe die leichteste und anschaulichste unter allen darüber zu ertheilenden Erörterungen sey. Ich rathe daher Anfängern, als die leichteste Art die Züge kennen zu lernen, an, sich von einem Freunde etwa zehn Minuten lang Anweisung ertheilen zu lassen, oder Spielern zuzusehen. Kann man eine solche Gelegenheit nicht benutzen, dann setze man alle Steine auf's Brett, und ziehe, so wie es in dem ersten Spiele in diesem Werkchen angegeben ist; bei dieser Ausübung wird man sowohl die Züge als auch die Bedeutung der verschiedenen dem Schachspiel vorkommenden Ausdrücke kennen ler-

nen; und wenn man auch bei den ersten sechs Zügen etwas zweifelhaft ist, so werden doch die übrigen leicht begriffen, wenn man diese so lange eingeübt hat, bis man sie verstanden hat. Beim Schach ist es so wie bei allen andern Dingen: jeder Anfang ist schwer. Nun wiederum zu unserm Vorhaben.

Die Bauern können nur vorwärts in gerader Linie, und weder rückwärts, schief oder seitwärts gehen, (ausgenommen wenn sie schlagen, wobei sie schief gehen). Der Bauer kann bei jedem Zuge nur ein Feld gehen, jeder Bauer hat aber beim ersten Eintritt ins Spiel die Wahl, ein Feld oder zwei Felder zu gehen, kann aber bei dem Benutzen dieses Rechts im Vorbeigehen genommen werden. (Siehe den Artikel vom Vorbeigehen.)

Jeder Stein (ausgenommen der Bauer, der nicht als ein Stein betrachtet wird) schlägt in derselben Richtung, in welcher er ziehet. Beim Schlagen wird der feindliche Stein genommen, und anstatt seiner der Stein, welcher schlägt, hingestellt, und nicht wie im Dame-Spiel ein Feld weiter. Man ist nie zum Schlagen gezwungen, und es hängt von eigener Willkühr ab, ohne daß der Gegner (wie beim Dame-Spiel) berechtigt sey, wegen Ablehnen des angebotenen Schlagens etwas wegzunehmen. Der Bauer schlägt schief rechts oder links, immer ein Feld vorwärts gehend. Wenn ein Bauer eins der äußersten Felder des Brettes erreicht, kann er gegen jeden beliebigen Stein (den König ausgenommen) umgewechselt werden; er kann z. B. als Dame oder als Springer u. s. w angesehen werden, selbst dann, wenn die Dame oder

der Springer des Inhabers dieses Bauers noch im Spiele ist.

Sind die Steine so geordnet, wie oben angegeben wurde, fängt das Spiel an, und die beiden Spieler ziehen abwechselnd, jeder so wie er glaubt, es sey zum Erlangen des Sieges für ihn am besten, dahin zielend, dem Gegner durch Verminderung seiner Steine überlegen zu werden, welches die Beendigung des Gefechts herbeiführen kann, wenn man hierdurch seinem Könige einen Gnadenstoß beibringen könnte. Das Spiel ist nicht als gewonnen für den zu betrachten, welcher den letzten Stein behält, sondern für den, welcher den König seines Gegners Schachmatt setzt. Wenn durch besondere Umstände keiner fähig ist, dem andern Schachmatt zu geben, dann ist das Spiel remis oder unentschieden, wie es bald ausführlicher wird erklärt werden. Zu bemerken ist, daß der König die einzige Figur ist, die wegen der Eigenthümlichkeit des Spiels nicht genommen werden kann.

Kapitel II.

Erklärung der beim Schachspiel vorkommenden Ausdrücke.

Austausch. Man hat den Austausch gewonnen, sagt man, wenn man z. B. für einen Läufer oder Springer einen Thurm schlägt.

Doppelbauer. Hat ein Bauer durch das Schlagen seine Linie verlassen, und stehet dadurch vor einem andern Bauer, so bilden diese beiden einen Doppelbauer

Durchpassirter Bauer. Man sagt von einem Bauer, er sey durchpassirt, wenn er weder in seiner Reihe noch in den beiden unmittelbar daran befindlichen Kolonnen durch einen feindlichen Bauer am Vorrücken behindert werden kann. Ein solcher Bauer kann also zur Dame werden, wenn er in das äußerste Feld seiner Reihe gelangt.

En Prise. Wenn ein Stein so stehet, daß es der Wahl des Gegners überlassen bleibt, ihn zu nehmen, dann sagt man, er sey en prise.

Gambit. Eine Spieleröffnnng, in welcher ein Bauer geopfert wird, um den Angriff zu erhalten. Es gibt verschiedene Arten Gambits, die sich aber allgemein auf das Gambit des Königs und das Gambit der Königin beziehen. Einige Abwechselungen in dem Gambit des Königs haben besondere Namen von den Personen, welche sie zuerst gespielt und angegeben

haben; als: Gambit des Silvio, Gambit des Muzio, Gambit des Cascio u. s. w. Andere sind nach den Anfangszügen benannt worden; als: Gambit des Läufers, wenn der Läufer anstatt des Springers gezogen wird u. s. w.

Giuoco Piano. Die Spieleröffnung E 2 — E 4; E 7 — E 5; G 1 — F 3; B 8 — C 6; F 1 — C 4; F 8 — C 5 heißt Giuoco Piano.

Niedere Figur heißt der Springer und der Läufer, um sie von den Figuren höhern Ranges zu unterscheiden.

Patt. Hat der König eine Stellung, in welcher er zwar nicht im Schach ist, aber bei jedem Zug, den er thun würde, in's Schach kommt, zugleich aber den Zug hat und keinen andern Stein oder Bauer ziehen kann, dann ist der König patt, und das Spiel ist, mit Beziehung auf die dafür festgesetzte Spielregel, unentschieden. Früher hatte man die Gewohnheit, so widersinnig es auch scheint, das Spiel für den als verloren zu betrachten, welcher patt setzte.

Rochiren. Jeder hat im Spiel einmal das Recht, einen durch König und Thurm zusammengesetzten Zug zu thun, und dieser heißt Rochiren. Dies kann aber nur unter Vorbehalt der weiter unten erklärten Gesetze geschehen. Das Rochiren, welches in England und Frankreich üblich ist, geschieht auf folgende Weise: beim Rochiren auf des Königs Seite wird der König auf das Feld des Springers, und der Thurm auf das Feld des Läufers gesetzt; beim Rochiren auf der Königin Seite wird der König auf das Feld des Läufers und der Thurm auf das Feld der Königin gesetzt. Man bemerke, daß der König in jedem Falle zwei

Felder gehet, und der Thurm nimmt das Feld neben ihm ein, welches er überschritt. Unsere Art zu rochiren heißt bei den Italienern alla Calabrista des berühm. Calabresen Greco wegen, der sie in seinem Werke als die rechtmäßigste unter allen eingeführt hat. Es ist sehr zu bedauern, daß die Spieler in England nicht die italienische Art des Rochirens eingeführt haben; der König und der Thurm haben in dieser die Wahl, sowohl auf jedes zwischen ihnen befindliche Feld, als auch auf die von ihnen besetzt gewesenen Felder zu gehen.

Schach. Man sagt, der König sey im Schach, wenn er von einem feindlichen Stein oder Bauer angegriffen ist. So wie in allen andern Fällen wird dies am besten durch ein Beispiel erläutert. Stelle den König auf sein Feld **E 1** und die Dame des Gegners auf **E 3**, so hat der König eine solche Stellung, daß er genommen werden könnte, wäre er eine andere Figur, es sey denn, daß man die Dame nehmen kann, oder daß der König hinweggehen oder eine andere Figur dazwischen setzen könnte. In einer solchen Stellung sagt man nun, der König sey im Schach. Um zu zeigen, was man unter einem aufgedeckten Schach verstehe, setze man wie vorher den König auf **E 1**, die feindliche Königin auf **E 3** und den feindlichen Läufer auf **E 2**; ziehet nun der Gegner den Läufer hinweg, so sagt man, die Königin gebe ein aufgedecktes Schach. Ein doppeltes Schach ist, wenn zwei Stücke zugleich Schach geben; ein dreifaches Schach kann in der Art, wie wir das Spiel spielen, nicht statt haben.

Schachmatt oder Matt. Wenn dem König durch einen feindlichen Stein oder Bauer ein Schach gege-

den wird, so daß er weder das schachgebende Stück nehmen, noch fortziehen oder eine andere Figur dazwischen setzen kann, dann ist er matt und das Spiel ist zu Ende, indem derjenige, welcher das Matt gibt, das Spiel gewonnen hat.

Unentschiedenes Spiel. Kann Keiner der beiden Spieler Matt geben, so ist das Spiel unentschieden. Dies kann auf verschiedene Arten entstehen; wenn einer immerwährend Schach gibt, oder wenn beide Spieler immer dieselben Züge wiederholen, weil sie es nachtheilig finden, ihre Stellung zu ändern. Patt ist ebenfalls ein unentschiedenes Spiel. Es ist gebräuchlich, das Spiel als unentschieden aufzugeben, wenn beide Spieler gleich wenige Steine von gleicher Gewalt haben; z. B. wenn beide beim König noch eine Dame oder einen Thurm haben. Beides, gesunder Verstand und Höflichkeit, werden in verschiedenen Stellungen das Spiel als unentschieden aufgeben lassen.

Vorbeigehen. Siehe das (15.) Spielgesetz.

Kapitel III.

Bemerkungen über die Figuren und Abschätzung ihres gegenseitigen Werthes.

Vom Könige.

Da der König nicht geschlagen werden kann, so ist auch sein Werth gegen die andern Steine nicht abzuschätzen. Beim Spielanfang ist es gewöhnlich nachtheilig, den König herausrücken zu lassen; wenn aber die Hauptsteine und besonders die Damen nicht mehr im Spiele sind, erhält der König große Wirksamkeit, und muß mit in Thätigkeit gezogen werden. Man vermeide den König einem Schach vom Springer oder von einem andern Stein ausgesetzt zu lassen, wenn dadurch zugleich eine andere Figur angegriffen werden könnte. Es ist oft gut, einen feindlichen Bauer vor dem König nicht zu schlagen, weil er dadurch dem Angriff der Steine des Gegners freigestellt wird. Wenn man dem König des Gegners Schach bieten kann, erwäge man wohl, ob hierdurch nicht seine Stellung verbessert wird, wenn er zum Vertheidigen desselben einen Stein mehr in's Spiel bringt oder wenn der König durch das Fortrücken eine bessere Stellung erhält. Nichts ist widersinniger, als bei jeder Gelegenheit Schach zu bieten, bloß um Schach zu geben. Es ist aber gewöhnlich gut gespielt, wenn man den König durch öfteres Schachspielen zwingt,

in's offene Feld zu treten, wodurch er mehr der Gefahr ausgesetzt wird.

Von der Dame.

Die Dame hat den Werth von zwei Thürmen und einem Bauer; aber natürlicherweise wie bei jedem andern Maaßstab auf gegenseitigem Werth, ist diese Schätzung nur auf allgemeine Stellungen anwendbar. Bei dem Anfange des Spieles glaube ich sogar, daß sie noch mehr werth sey, aber ihr Werth wird nach und nach vermindert, wie die Thürme offenes Feld erlangen.

Die Dame ist von Ponziani ganz richtig als Achilles des Schachs genannt, und soll nicht zu voreilig selbst gegen drei Steine ausgetauscht werden; denn wenn die übrigen Steine sich nicht gegenseitig gut unterstützen, dann wird man wahrscheinlich das Spiel bloß geben. Da sie eine so wichtige Figur ist, so thut man übel daran, sie zur Vertheidigung eines Punktes zu gebrauchen, wenn diese durch einen minder wichtigen Stein erlangt werden kann. Es ist selten gut, die Dame im Anfange des Spiels hinausgehen zu lassen, weil sie alsdann häufig in einen verwickelten Angriff geräth, und man verliert beim Rückzug wenigstens den Zug, wenn nicht sogar Steine verloren werden. Wenn man glaubt, mit der Dame einen Bauer erobern zu können, so bedenke man wohl, ob derselbe nicht deswegen preisgegeben wurde, um sie zu entfernen; viele Spiele werden dadurch verloren, daß man zwar einen sichern, aber, wie es der Ausgang zeigt, einen unverständigen Fang gethan

hat. Oft kann man einen starken Angriff dadurch abwenden, wenn die Königin abgetauscht wird.

Vom Thurm.

Es ist angenommen, daß ein Thurm einem niederen Steine und zwei Bauern im Werthe gleich sey; ein Thurm und zwei Bauern sind gewöhnlich zweien niedern Steinen gleich.

Im Anfange des Spieles ist die Wirksamkeit des Thurmes sehr eingeschränkt; aber so wie das Feld offener wird, wächst sein Werth dem gemäß. In einigen wenigen Stellungen kann der Thurm gegen die Dame das Spiel unentschieden halten; gegen Thurm und Läufer macht der Thurm das Spiel gewöhnlich unentschieden, obschon der große Philidor anderer Meinung war.

Suche die Thürme mit einander in Verbindung zu bringen; und wenn es möglich ist, setze sie so, daß sie die offenen Reihen beherrschen. Dieser Stein hindert das Vorrücken der Bauern nicht so, wie der Läufer.

Ein Thurm hat gemeinhin eine gute Stellung, wenn er in der Reihe der Bauern des Gegners stehet; auch hat man meistens ein gutes Spiel, wenn man den Thurm auf das Feld des Königs bringt, im Falle der Gegner die Dame vor seinen König setzt, ohne zu rochiren; selbst wenn noch mehrere feindliche Steine zwischen dem Thurm und der Dame stehen. Der Thurm ist der einzige Stein außer der Dame, welcher mit dem Beistand des Königs Matt geben kann.

Von dem Läufer.

Der Läufer hat den Werth von drei Bauern, und kann ohne Nachtheil gegen einen Springer abgetauscht werden, obgleich er etwa ein Zwölftel mehr werth ist, wie Carrera und Lolli zeigen; weil die Züge des Springers von dem Gegner nicht so leicht können vorausgesehen werden, ersetzt dieses jenen Verlust, und gibt beiden wohl gleichen Werth.

Sowohl der Läufer als der Springer können meistens das Spiel gegen den Thurm unentschieden machen; und die beiden Läufer, oder ein Läufer und ein Springer können Matt geben, wenn der Gegner nur den König hat. Der Läufer des Königs ist ein sehr wichtiger Stein, besonders beim Anfang des Spiels, weil er zum Angriff des feindlichen Königs, sowohl vor als nach dem Rochiren, kann benutzt werden; es ist daher vortheilhaft, zuweilen den Läufer der Königin gegen den Läufer des Königs vom Gegner abzutauschen. Wenn etwa im Anfang des Spiels der Bauer der Königin ein Feld vorwärts, oder die Dame vor den König gehen sollte, so achte man darauf, daß der Läufer des Königs dadurch nicht eingesperrt werde, der in vielen Fällen früher ausrücken sollte, als einer dieser Züge geschiehet. Hat man am Ende des Spiels mehrere Bauern, so suche man den Läufer des Gegners abzutauschen, da derselbe dem Vorrücken der Bauern hinderlicher ist als es der Springer und der Thurm sind. Wenn man weniger Bauern als der Gegner hat, so suche man einen Läufer von der entgegengesetzten Farbe des feindlichen Läufers zu behalten;

weil das Spiel in diesem Falle häufig unentschieden bleibt, da jener die Läufer nicht abtauschen kann.

Vom Springer.

Fast alles, was vom Läufer gesagt wurde, kann auch auf den Springer angewendet werden, da er denselben Werth hat. Die beiden Springer können aber nur in einer Stellung das Spiel gegen die Königin unentschieden machen, wogegen es die Läufer in mehreren Fällen vermögen; auch können die zwei Springer mit dem König allein nicht Matt geben. Obgleich der Springer den Werth von drei Bauern hat, so vollziehe man den Abtausch doch nicht so schnell, wenn nicht große Wahrscheinlichkeit eines vortheilhaften Erfolges vorhanden ist. Zu bemerken ist, daß der Springer auf einem Seitenfeld nur halb so viele Felder bestreicht als in der Mitte des Brettes, wenn daher nicht eine besondere Ursache vorhanden ist, vermeide man, den Springer auf ein Seitenfeld zu bringen. Beim Anfang des Spieles stehen die Springer meistens besser auf dem dritten Felde der Läufer als auf dem zweiten Felde des Königs oder der Dame. Am Ende des Spiels ist ein Springer mit einigen Bauern stärker als ein Läufer mit eben so vielen Bauern, weil der Springer sowohl auf weiße als auf schwarze Felder gehen und deswegen häufiger angreifen kann. Beobachtet man diese Regel, so wird man öfters gewinnen, wenn es sich trifft, daß man am Ende einen Springer gegen einen Läufer behält. Die Aufgabe, einen Springer so zu ziehen, daß er abwechselnd auf alle Felder des Schachbrettes zu stehen

komme, ohne jedoch eins derselben zweimal einzunehmen (der Rösselsprung genannt) schien einer mathematischen Untersuchung nicht unwürdig zu seyn, und es haben sich mit derselben Euler, Moivre und andere berühmte Mathematiker beschäftigt. Eine sehr einfache Art, diese sonst für schwierig gehaltene Ausführung zu vollbringen, ist späterhin durch einen deutschen Gelehrten, Namens Warnsdorf, angegeben worden. Setze den Springer auf ein beliebiges Feld und ziehe ihn von da auf dasjenige Feld, welches ihm die wenigsten Angriffspunkte gestattet; dabei ist zu beobachten, wenn er von zwei Feldern aus, gleichviel Angriffspunkte hat, ist es der Wahl überlassen, auf welches man ihn ziehen will, und wenn ein Feld einmal von ihm besetzt war, so ist es bei den folgenden Zügen als nicht vorhanden anzusehen. Fährt man fort, ihn nach diesem Grundgesetz zu ziehen, so wird er in vierundsechzig Zügen alle Felder des Brettes besetzt haben.

Die Bauern.

Der Bauer, der einen geringeren Werth als jeder andere Stein hat, wird im Allgemeinen vortheilhafter von einem andern Bauer beim Angriff unterstützt, als durch einen Stein, der mehr hat. Beim Spielanfang sind die Bauern viel stärker, wenn sie nur zwei Felder vorgezogen werden, als wenn sie weiter vordringen; daher suche man den Bauer des Königs und den der Dame auf das vierte Feld des Königs und der Dame zu bringen, und sie so lange in dieser Stellung zu erhalten bis man einen von ihnen mi

Vortheil vorrücken kann. Diese Vorsicht ist auch für jedes andere Bauern-Paar auf dem vierten Felde anzuwenden. Man sey nicht zu ängstlich beim Verdoppeln eines Bauers; ein Doppelbauer in der Colonne des Thurms ist gewöhnlich unnütz; aber der Bauer des Thurms ist stärker, wenn er in die Colonne des Springers zu stehen kommt, und macht zugleich dem Thurm ein freieres Feld; auch ist es sehr vortheilhaft, einen Bauer des Läufers in die Mitte zu bringen. Es ist im Allgemeinen gut, die Bauern der Läufer gegen die Mittelbauern abzutauschen. Der Bauer vor dem Läufer des Königs ist der schwächste Theil im Spiel, und darf selten nur ein Feld vorgerückt werden, weil hierdurch dem Springer der Ausgang versperrt wird. Ein abgesonderter Bauer ist selten etwas werth, wenn er vor dem Ende des Spiels zu weit vorgedrungen ist.

Anfänger sind sehr geneigt, beim Anfang des Angriffs den Bauer vor dem Thurm des Königs ein Feld vorzurücken, indem sie glauben, daß dieser Zug den feindlichen Läufer abhalten wird, ihren Springer anzugreifen. Nichts kann aber irriger seyn; denn im Allgemeinen kann man diesem Angriff auf eine andere Art begegnen, und indem man den Bauer ein Feld vorrückt, schwächt man die Stellung der Bauern auf dieser Seite, und der Gegner kann seinen Angriff darnach einrichten; dahingegen ist es schwieriger anzugreifen, wenn er an seiner Stelle bleibt, weil es alsdann dem Ermessen der Umstände überlassen bleibt, ihn ein Feld oder zwei Felder vorzurücken. Selten werden gute Spieler so ziehen, es sey denn, daß sie dabei Vortheil erlangen, oder wenn sie genöthigt sind vertheidi-

gungsweise zu verfahren und keinen Austausch anbieten können. Man hat selten ein gutes Spiel, wenn man an die Seite hin rochirt, wo die Bauern schon vorgerückt sind; man trachte aber, die Bauern an der Seite vorrücken zu lassen, wo der Gegner rochirt hat, wenn dies mit der Stellung der andern Steine überhaupt vereinbar ist.

Vom Rochiren.

Das Rochiren, so wie es bei uns geschiehet, wird häufiger zur Vertheidigung als zum Angriff gebraucht; daher gewöhne man sich nicht daran, in jedem Spiel zu rochiren, außer wenn dasselbe es erfordert, weil man dadurch öfters einen Zug verliert. Einen andern Nachtheil veranlaßt das Rochiren, daß nach demselben die Stellung dem Gegner verrathen ist, so daß er seinen Angriff darnach ordnen kann, wogegen er im Zweifel bleibt, wenn noch nicht rochirt ist, (vorausgesetzt, man habe das Spiel so geführt, daß man zu beiden Seiten hin rochiren kann) und er kann daher nicht seine ganze Kraft auf einen Punkt richten. *) Wenn man gar nicht rochirt, spielt man gewöhnlich den König am vortheilhaftesten auf das Feld vor seinen Läufer. In den meisten Fällen ist es besser, mit dem Thurm des Königs als mit dem Thurm der

*) Das Rochiren gewährt aber gegentheils den Vortheil, daß der Thurm in's Spiel kommt, und wirksam wird, besonders wenn des Gegners Dame vor seinem König stehet, und ist daher die Stellung des Spiels für dasselbe mit zu beachten.

Dame zu rochiren; aber manchmal ist es gut, auf die entgegengesetzte Seite hin zu rochiren, auf welcher der Gegner rochirt hat, wenn man im Stande ist, die Bauern mit Gewalt auf seinen König eindringen zu lassen. Nach dem Rochiren ist es gewöhnlich nicht gut, die Bauern vor dem König, vorzurücken, wenigstens ehe die feindliche Dame aus dem Spiele ist. Hat man einen Vortheil erlangt, ist es öfters besser, gar nicht zu rochiren. Man bringe die Steine in's Spiel, damit man im Stande sey, in jedem Augenblick rochiren zu können; versuche aber gegentheils dies beim Gegner zu verhindern, entweder dadurch, daß der König durch ein Schach genöthigt wird, seinen Platz zu verlassen, oder durch das Bestreichen eines Feldes, über welches er beim Rochiren gehen müßte.

Kapitel IV.

Allgemeine Anleitung für Anfänger.

Der größte Theil allgemeiner Regeln, die von den meisten Autoren für das Erlernen des Schachspielens angegeben sind, kann wohl in dem folgenden Satz ausgesprochen werden: spiele so gut als du kannst. Der Lernende wird aber wohl thun, folgenden Rath zu befolgen.

Die Kunst, das Schach gut zu spielen, bestehet hauptsächlich darin, Züge zu gewinnen, indem man den Gegner zwingt, vertheidigungsweise zu verfahren; ein angreifender Spieler wird daher im Allgemeinen geübter und erfahrener, als einer, der sich bloß auf die Vertheidigung beschränkt.

Im Schachspiel ist es nicht die größere Anzahl der Steine, welche das Gewinnen des Spieles herbeiführt, sondern die festere Stellung; wenn man schnell die Gewalt einiger Steine auf den feindlichen König kann einwirken lassen, so kann man oft durch das Aufopfern eines Steines Schachmatt geben, während die feindlichen Steine, durch andere Ursachen veranlaßt, außer Stand gesetzt sind, es zu verhindern. Napoleon war in Italien ein schönes Vorbild eines großen Schachspielers.

Lasse die Steine früher ausrücken als die Bauern, denn sonst wird man verhindert, einen starken Angriff zu bilden, weil die eigenen Bauern alsdann im Wege stehen.

Vermeide, immer dieselbe Spieleröffnung zu spielen; einige Spieler lernen nur einen besondern Anfang, ohne einen andern zu verstehen.

Es ist gewiß wünschenswerth, in einigen Angriffsspielen durchaus bewandert zu seyn, aber toujours perdrix ist das geringste, was davon in Betreff eines sehr schlechten Geschmacks gesagt werden kann. Man lasse es sich sogar angelegen seyn, alle Spielanfänge kennen zu lernen.

Man berühre nie einen Stein, ohne ihn zu ziehen, und gebe dem Gegner nicht zu, die Spielgesetze mehr zu verletzen, als man selbst thut. Wenn man mit einem Fremden spielt, komme man im Voraus darin überein, die Regeln des Spiels streng zu befolgen. Kein Spieler kann sich bessern, der sich angewöhnt, Züge zurückzunehmen; Jemand, der dies thut, hat gegen einen andern, der ordentlich und artig spielt, einen so großen Vortheil, als wenn jener ihm einen oder zwei Steine vorgibt.

Stehet das Spiel sehr schlecht, so verzögere man nicht, es auf die bestmöglichste Art aufzugeben. Den Klugen verdrießt es wohl, ein Spiel verloren zu haben, aber nur der Thörigte läßt es seinem Gegner merken.

Man gewöhne sich nicht, der weißen oder der schwarzen Farbe den Vorzug einzuräumen, und um diesem bei dem Spielen nach einem Buch zuvorzukommen, spiele man abwechselnd mit den Farben.

Spielen zwei Anfänger miteinander, so ist der Verlust eines Steins von keiner besondern Bedeutung, dehnt man dies weiter aus, so wird man finden, daß auch bei zwei guten Spielern der bloße Verlust eines

Bauers keinen großen Einfluß habe; hieraus schließe ich, daß es allgemein besser sey, ein Gambit und die meist angreifenden Spieleröffnungen zu spielen. Würde Philidor mit Lewis spielen, dann könnte wohl der Vortheil eines Bauers beim Anfang des Spieles in den meisten Fällen den Ausgang desselben entscheiden; aber wir sind nicht lauter Philidors.

Spiele nie mit einem bessern Spieler, ohne ein Vorgeben zu verlangen, und mit einem schlechtern Spieler, ohne darauf zu bestehen, ihm vorzugeben, damit das Spiel Interesse habe.

Nichts ist unanständiger, als von einem vorzüglichern Spieler Unterhaltung zu verlangen, ohne ihm selbst solche gewähren zu können; denn wenn man ein anderes Spiel eines Einsatzes wegen spielt, beklagt man sich bald wegen der Vortheile des Gegners. Schach wird nicht um Geld gespielt, deswegen soll man nicht egoistisch seyn, und über den höhern Grad von Vollkommenheit eines andern, der sich bei dem Ausführen eines schwierigen Spiels zeigt, nicht ganz stillschweigen. Anfänger sind geneigter, sich auf ihr Wissen etwas zu gute zu thun, als nachher, wenn sie vertrauter mit dem Spiele werden; biete nicht in dieser Meinung einem Fremden das Vorgeben an, da es möglich ist, daß er vorgeben könnte; — es ist schon oft geschehen.

Wird einem ein Stein vorgegeben, so nehme man kein Gambit an, und ziehe lieber erst des Königs Bauer nur ein Feld. Man erlangt mehr Ausbildung durch's Gewinnen, (abgesehen wie dies geschiehet) von zwei oder drei Spielen gegen einen guten Spieler, als

durch das Verlieren von zwanzig oder dreißig Spielen dadurch, daß man seinem Gegner gestattet, den beabsichtigten Angriff in Ausführung zu bringen.

Ich kann nicht unterlassen, gegen die sonderbare Angewohnheit, mit der Hand eine viertel Stunde hindurch über das Brett hinzufahren, ehe ein Zug geschiehet, zu warnen; dies ist unanständig und für den Gegner langweilig. — Doktor Franklin hat eine sehr gute Abhandlung über die Sitten beim Schachspiel hinterlassen.

Werde nicht ungeduldig, wenn sich der Gegner lange besinnt, ehe er ziehet, man kann es ja eben so machen. Vermeide aber, langweilig bei Zügen zu seyn, wo keine Wahl mehr bleibt. Ich sah Spieler, die fünf Minuten verweilten, da ihr König im Schach war, und ihn doch nur auf ein einziges Feld ziehen konnten.

Gute Spieler scheinen immer langsam zu spielen, weil sie in schwierigen Fällen lange über einen Zug nachdenken; wenn man ihre Erfahrungen hätte, würde es wahrscheinlich nicht so langweilig scheinen. Ein Spieler der ersten Klasse kann wohl in besondern Fällen zwanzig Minuten über einen Zug denken; — welch ein langsamer Spieler! ruft wohl ein uneingeweiheter Zuschauer, vergessend, daß der Erfahrene über die Folgen nachgedacht habe, die sich nach zwölf oder mehr Zügen ergeben werden; solche Züge sind dem Neuling nicht im entferntesten sichtbar. Einige gute Spieler, die immerwährende Übung haben, spielen sowohl gut als schnell; aber dem Anfänger rathe ich sehr, langsam zu spielen, und nicht eher zu ziehen, bis er glaubt, den Plan des Gegners zu erkennen.

Es ist irrig, obschon eine gewöhnlich angenommene Meinung, daß der Zuschauer das Spiel besser übersehe; er kann wohl einen besondern Zug eher als der Spieler sehen, aber (vorausgesetzt, daß beide das Spiel gleich gut spielen) der Spieler siehet doch im Allgemeinen mehr als er.

Nächst der steten Übung begünstigt die Fortschritte nichts besser, als guten Spielern zuzusehen, und die verschiedenen Werke, welche über das Spielen ausgearbeitet wurden, zu studiren. Aus Erfahrung bin ich überzeugt worden, daß zwei Spieler von gleichen Fähigkeiten, und die dem Spiele gleich viel Zeit widmeten, von denen aber der Eine nach Büchern spielte, der Andere aber nicht, war der Erstere nach kurzer Zeit fähig, dem Andern einen Stein vorzugeben. Verfalle aber nicht auf die Vorliebe, immer mit offenem Buch zu spielen; einer der größten Vortheile, welchen man durch sie erlangt, ist, zu wissen, wo man abweichen darf. Man sagt, daß es wohl viele gute Spieler, besonders in Frankreich gebe, die fast nie in ein Schachbuch gesehen haben; — hierauf erwiedere ich, daß solche Spieler unaufhörliche Übung in wirklichen Spielen gehabt haben müssen, welches natürlich das Studiren überflüssig macht, es sey denn, daß es als ein Gegenstand der Unterhaltung betrachtet wird.

Ich habe oft die Bemerkung gehört: aber wozu dient es, Spiele und Stellungen zu studiren, die wohl nie vorkommen werden? — Es ist wahr, aber wenn man einen Knaben rechnen lehrt, gibt man ihm besondere Zahlen und Aufgaben aufzulösen; die Aufgaben werden ihm im Leben wohl nicht vorkom-

men, aber wenn er ihre Behandlungsart kennen lernt, wird der Lernende in der allgemeinen Ausübung der Regeln, die zu ihrer Auflösung nothwendig sind, fest. Schachspieler erlangen ebenfalls eine bessere Spielart durch Bücher, und man kommt auf Stellungen, die dadurch können gewonnen werden, daß sie mit solchen verglichen werden, welche man bei dem einsamen Studium vor sich gehabt hat.

Es ist eine sehr gute Übung, Spiele, die man mit Jemanden gespielt hat, noch einmal für sich zu spielen; hat man sie verloren, untersuche man, ob sie nicht gerettet werden konnten, und bei welchem Zuge der Fehler eigentlich begangen wurde; hat man sie gewonnen, so sehe man, ob der Angriff nicht noch besser hätte geordnet werden können. Es wird anfänglich wohl schwierig seyn, alle Züge wiederum so folgen zu lassen, wie sie gespielt wurden; aber bei einiger Übung wird dies bald erlangt.

Schließlich bitte ich diejenigen, welche das Schachspielen deswegen nicht lernen mögen, um sich nicht in ein tiefes Sudium zu verwickeln, doch nicht glauben zu wollen, daß so besonders viel dazu gehöre, um es ziemlich gut zu spielen, wie dies wohl Zuschauern scheinen möchte. Eine besonders angenehme Eigenschaft des Schachspiels ist, daß zwei Anfänger, die sich zusammenpassen, dasselbe Interesse am Spiel finden, als wenn sie schon in allen seinen Geheimnissen eingeweihet wären. Sie erfreuen sich dessen vielleicht noch mehr, als die besonders starken Spieler, welche, nachdem sie jede Schwierigkeit besiegt haben, keine Gegner mehr finden, die sich mit ihnen einlassen könnten;

finden sie solche, dann stehet ihr Ruf auf dem Spiel, und erleiden eine um so größere Kränkung, wenn sie einmal überwunden werden. Der Anfänger kann aber versichert seyn, wenn er geduldig dieses kleine Werkchen durchgehet, und damit die gewöhnliche Übung verbindet, daß er hinreichende Kenntniß erlangt, um fast gegen alle Spieler, die er im gewöhnlichen Leben antrifft, gewinnen zu können.

Kapitel V.

Die Spielgesetze, welche festgesetzt, und bei dem Schachklub in London eingeführt sind.

§. 1.

Das Schachbrett muß so gelegt werden, daß man an der untern Seite in der Ecke rechter Hand ein weißes Feld habe, und dadurch wird also der Thurm an der rechten Seite jedes Spielers immer auf ein weißes Feld stehen. Ist das Brett nicht so gelegt worden, und der Irrthum wird erst entdeckt, wenn jeder vier Züge gethan hat, dann muß es unverändert während des Spiels so verbleiben; wenn aber dieses unrichtige Liegen bemerkt wird, ehe jeder Spieler vier Züge gethan, dann hat jeder derselben das Recht, darauf zu bestehen, daß das Spiel von neuem angefangen werde.

§. 2.

Ist beim Anfang des Spiels ein Stein nicht auf das ihm gehörige Feld gestellt, oder gar nicht aufs Brett gebracht worden, dann kann dies berichtigt, oder der fehlende Stein hinzugestellt werden, vorausgesetzt, daß jeder Spieler noch nicht vier Züge gethan hat; ist dies aber geschehen, dann muß das Spiel so ausgespielt werden, wie es angefangen wurde, ohne die Stellung zu ändern oder den fehlenden Stein zu ersetzen.

§. 3.

Wenn ein Spieler vorgeben sollte, und er hat den Stein oder den Bauer, der dafür bestimmt war, nicht vom Brette entfernt, so ist er gehalten, das Spiel so auszuspielen, wenn dies erst entdeckt wird, nachdem jeder Spieler vier Züge gethan hat, und das Spiel ist selbst dann als unentschieden zu betrachten, wenn er Schachmatt gibt. Ist aber der Irrthum vor dem vierten Zuge entdeckt, dann kann er den Stein oder Bauer hinwegnehmen, und das Spiel von neuem anfangen.

§. 4.

Beim Gleichspielen (d. h. wenn keiner dem andern vorgibt) ist es gebräuchlich, vor dem ersten Spiele um das Anfangen zu loosen; bei den folgenden Spielen wechselt dies ab. Ist das Spiel unentschieden geblieben, dann fängt derjenige wiederum an, welcher das Spiel vorher angefangen hatte, weil ein unentschiedenes Spiel als gar nicht gespielt angesehen wird. Derjenige, welcher vorgibt, hat das Recht, die Farbe zu wählen; wird aber nicht vorgegeben, und beide wünschen dieselbe Farbe, dann wird es durch's Loos entschieden. Während einer Sitzung behält jeder Spieler die Farbe, die er beim ersten Spiel hatte.

§. 5.

Ein Spieler, der einen Stein oder Bauer vorgibt, hat immer den ersten Zug, es sey denn anders ausgemacht worden. Der Spieler, welcher einen Thurm oder Springer vorgibt, kann ihn von der ihm

beliebigen Seite hinwegnehmen; gibt er aber einen Bauer vor, so wird immer darunter der Bauer vor dem Läufer des Königs verstanden. Gibt man einen Bauer und drei Züge vor, dann darf jener, welcher die ersten Züge thut, dabei nicht sein halbes Brett überschreiten, weil er sonst das Schachmatt durch die folgenden Züge erzwingen würde. Vorausgesetzt, daß der Weiße den Bauer F 2 und drei Züge vorgibt, dann könnte Schwarz 1tens E 7 — E 6; 2tens F 8 — D 6; 3tens D 8 — H 4 ziehen, worauf der Weiße nach zwei Zügen matt wäre; weil alsdann Weiß B (G 2 — G 3); Schwarz L (D 6 — G 3); Weiß B (H 2 — G 3); Schwarz D (H 4 — G 3) und Schachmatt ziehen müßte.

§. 6.

Wenn der Spieler, der ziehen soll, einen Stein oder Bauer berührt, so muß er denselben ziehen, wenn er nicht gleich im Anfange beim Berühren desselben sagt: j'adoube (ein veralteter Ausdruck, der soviel heißt als: ich ordne oder stelle ihn zurecht).

Dasselbe ist auch der Fall, wenn man einen Stein ziehet, oder ihn vom Brette hinwegnimmt.

§. 7.

Hat ein Spieler, der ziehen soll, seinen König berührt, und er kann ihn auf kein Feld ziehen, ohne in's Schach zu kommen, so ist er nicht straffällig, und er darf einen andern Stein ziehen. Ebenso, wenn er einen Stein berührt hat, der nicht kann gezogen

werden, ohne den König im Schach zu lassen, so muß er den König ziehen, kann aber dieser nicht gehen, ohne in's Schach zu kommen, dann darf er einen andern Stein ziehen.

§. 8.

Hat der Ziehende irrigerweise einen Stein des Gegners berührt, ohne sogleich dabei zu sagen j'adoube, so ist er gehalten, denselben zu nehmen, und wenn er ihn nicht nehmen kann, dann muß er seinen König ziehen, es sey denn, daß dieser nicht gehen könne, ohne in's Schach zu kommen, in welchem Falle er einen andern Stein ziehen darf. Ist der König zum Gehen gezwungen, dann darf er bei dem Zuge nicht rochiren.

§. 9.

So lange man einen Stein auf ein Feld mit der Hand hält, kann man ihn immer noch auf ein anderes Feld ziehen; hat man ihn aber frei hingestellt, dann ist der Zug geschehen, und kann nicht zurückgenommen werden. (Dies Gesetz sollte dahin abgeändert werden, daß der Zug als geschehen angesehen werde, wenn man ein Feld mit dem Stein berührt hat. Es ist sehr langweilend, seinen Gegner mit einem Stein umher wandern zu sehen, bevor er zu einem bestimmten Entschluß kommt.)

Es ist eben so eine häßliche Gewohnheit bei dem Nachsinnen über einen Plan, den Finger auf's Brett zu setzen, wenn es auch nicht gesetzwiderig ist.

§. 10.

Ziehet man irrigerweise einen Stein des Gegners, so hat dieser darüber zu bestimmen, ob dieser Stein soll genommen werden, wenn dies geschehen kann, ob er wiederum auf sein Feld gestellt werde, um den König zu ziehen, oder ob er da stehen bleibe, wo er hingezogen wurde. (Es ist hier wie in allen andern Fällen, daß die Strafe nicht vollzogen wird, wenn der König nicht gehen kann, ohne in's Schach zu kommen.)

§. 11.

Nimmt ein Spieler einen Stein mit einem solchen Stein, der ihn nicht nehmen kann, ohne einen falschen Zug zu thun, dann ist sein Gegner berechtigt, zu verlangen, den unrichtig genommenen Stein durch einen Stein zu nehmen, der ihn dem Spiele gemäß nehmen kann, oder den berührten Stein zu ziehen. (Dies beispielsweise zu erläutern, nehme man an, daß man durch einen Thurm so genommen habe, als wenn derselbe ein Läufer wäre; dann ist man verbunden, entweder Thurm zu ziehen, oder mit dem Läufer zu nehmen, wenn der Stein des Gegners damit genommen werden kann.)

§. 12.

Nimmt man irrigerweise einen seiner eigenen Steine mit einem andern, so ist man gehalten, einen der beiden Steine zu ziehen, und hängt die Wahl von dem Gegner ab. (Der Fall, wenn mit einem Stein des Gegners ein anderer seiner Steine genomnommen wird, ist im Gesetz §. 10 enthalten.)

§. 13.

Wird ein Stein ganz falsch gezogen, (z. B. wenn mit einem Thurm so gezogen wird, als wenn er ein Springer wäre), so kann der Gegner verlangen — entweder den gezogenen Stein so stehen zu lassen, oder ihn so zu ziehen, wie es seine Eigenthümlichkeit erfordert, oder ihn zurückzustellen, und dafür den König zu ziehen.

§. 14.

Ziehet einer zwei Züge hintereinander folgend, dann muß er den zweiten Stein zurückstellen; der Gegner kann aber auch darauf bestehen, beide Steine stehen zu lassen, und das Spiel so fortzusetzen, als wenn nur ein Zug geschehen wäre.

§. 15.

Rückt ein Bauer bei seinem ersten Auszuge zwei Felder vor, so bleibt es der Wahl des Gegners überlassen, ihn im Vorbeigehen mit einem Bauer, aber nicht mit einem andern Stein zu nehmen. (Es stehe z. B. ein Bauer von Schwarz auf A 4, und Weiß ziehet B (B 2 — B 4), so ist es Schwarz überlassen, B (A 4 — B 3) zu ziehen, und dabei den Bauer B 4 wegzunehmen.

§. 16.

Unter den folgenden Umständen ist das Rochiren nicht gestattet: 1) Wenn der König bereits gegangen ist. 2) Wenn er im Schach stehet. 3) Wenn eins der Felder über oder auf welches der König beim Rochiren gehen muß, von einem Stein des Gegners

beherrscht wird. Endlich, wenn der Thurm, mit welchem rochirt werden soll, vorher seine Stelle verlassen hatte. Rochirt einer unter diesen Umständen dennoch, so muß der Zug wieder rückwärts geschehen, und der Gegner hat das Recht, zu verlangen, daß der König oder der Thurm gezogen werde. (Zu bemerken ist, daß man des Rochirens nicht verlustig ist, wenn der König vorher im Schach gewesen war, oder wenn der Thurm angegriffen ist. Ebenso kann man mit dem Thurm der Königin rochiren, wenn auch das Feld des Springers der Königin von einem feindlichen Stein angegriffen ist, da der König nicht darüber gehet. Gibt ein Spieler einen Thurm vor, so kann er dennoch dahin rochiren, als wenn der Thurm da wäre. Würde ihm dies streitig gemacht, so hätte er mehr vorgeben müssen, als er zugestanden hatte.)

§. 17.

Gibt man dem König Schach, so muß man den Gegner davon benachrichtigen, indem „Schach" gesagt wird; unterläßt man dies, so ist er nicht verbunden, darauf zu achten, um einen Stein vorzusetzen, oder den König zu ziehen, und kann daher etwas anderes ziehen, so als wenn er nicht im Schach wäre. Ist der König auf diese Weise einen oder mehrere Züge hindurch im Schach geblieben, und man kann, indem es bemerkt wird, zugleich einen Stein oder Bauer beim Schachansagen angreifen, so darf man diesen Vortheil nicht benutzen, weil alsdann alle Züge, die von beiden geschehen sind, während der König im Schach war, zurückgesetzt werden müssen. (Es ist

ganz unnöthig zu bemerken, daß man der Dame nicht Schach zu sagen braucht.)

§. 18.

Bemerkt man, daß der König einige Züge hindurch im Schach gewesen sey, und es läßt sich nicht mit Gewißheit angeben, bei welchem Zuge dies geschah, dann braucht man nur den letzten Zug zurückzuziehen und sich gegen das Schach schützen.

§. 19.

Hat der Gegner Schach angesagt, ohne daß es der Fall sey, und man hat in Folge dessen den König gezogen, oder einen Stein davor gestellt, so kann man diesen Zug zurücknehmen, wenn man den Irrthum entdeckt, ehe der Gegner wiederum gezogen hat.

§. 20.

Hat ein Bauer die höchste Stelle auf dem Brett erlangt, stehet also auf dem achten Feld seiner Colonne, so kann er die Eigenthümlichkeit eines jeden beliebigen Steines annehmen. (Die eigentliche Bestimmung des Spiels gestattet es nicht, zwei Könige zugleich zu haben, man kann aber so viele Damen, Springer rc. haben, als man erlangen kann.*) Hierbei erlaube ich

*) Dies ist dem Geiste des Spieles nicht gemäß. Es haben sich auch schon mehrere dagegen ausgesprochen, besonders in deutschen Schriften; (Siehe Codex der Schachspielkunst von Koch; Ben-Oni über die Gambitzüge.) Spieler, die sich gegenseitig unbekannt sind, sollten vor dem Anfang des Spieles über die Gesetze sprechen, damit nachher kein Mißverständniß entstehe.

mir zu bemerken, um irgend einem Streite über dies Gesetz zuvorzukommen, daß man den so vorgerückten Bauer nicht als Bauer auf seine anfängliche Stelle zurücksetzen kann; man kann ihn aber aus Ursachen als Bauer da stehen lassen, ohne ihn gegen einen Stein umzuwechseln.

§. 21.

Wenn der Gegner patt setzt, ist das Spiel unentschieden; und derjenige, welcher den ersten Zug hatte, wird, wie bei andern unentschiedenen Spielen wiederum den ersten Zug haben.

§. 22.

Behält man am Ende einen Thurm und einen Läufer gegen einen Thurm, oder zwei Läufer, oder einen Läufer und einen Springer, gegen den König allein, und man gibt in fünfzig Zügen nicht Matt, dann ist das Spiel unentschieden. Die Züge werden von da an gezählt, wo der Gegner es verlangt.

So wie in jedem andern Falle, wo die Anzahl der Züge bestimmt wird, ist es auch hier zu verstehen, daß jeder der beiden Spieler fünfzig Züge mache. Hat man eine noch größere Gewalt, z. B. eine Dame gegen den König allein, so gilt dasselbe.

Ist aber bestimmt worden, mit einem gewissen Steine oder Bauer, oder auf ein bezeichnetes Feld matt zu machen; oder den Gegner zu zwingen, matt oder patt zu setzen, dann kommt die Anzahl der Züge hierbei nicht in Betrachtung.

§. 23.

Bestimmt einer im Voraus ein gewisses Spiel zu gewinnen, oder eine angegebene Stellung zu erlangen, und es gelingt dem Gegner dieses unentschieden zu machen, so hat er das Spiel gewonnen. (Hat einer z. B. bestimmt, daß er drei hinter einander folgende Spiele gewinnen will, und der Gegner spielt so, daß ein Spiel unentschieden bleibt, so hat er dasselbe gewonnen. Es möchte wohl scheinen, daß dies dem Gesetz entgegen sey, worin es heißt, daß ein unentschiedenes Spiel kein Spiel sey; indessen ist hierbei zu berücksichtigen, daß der Gegner hier die Wahrscheinlichkeit, ein Spiel unentschieden zu machen, mit in Anschlag bringt, wenn er darauf eingehet, daß es nicht verloren werde.)

§. 24.

Welche Gesetzwidrigkeit der Gegner auch begangen hat oder welchen falschen Zug er gethan haben mag, so kann er nicht zur Strafe gezogen werden, wenn er den darauf folgenden Zug schon gethan, oder einen Stein berührt hat.

§. 25.

Entstehet irgend ein Streit unter Spielern, es sey über einen Fall, der nicht in den Gesetzen enthalten ist, oder über einen solchen, der nicht hinreichend auseinandergesetzt zu seyn scheint, so soll dies einem Dritten vorgelegt und aus dem Vorherigen das angeführt werden, was darauf Bezug hat; der darauf von dem Schiedsrichter gegebene Bescheid muß als ein gültiges Urtheil angenommen werden.

Kapitel VI.

Ein Spiel zur Anleitung.

Das hier folgende Spiel ist sehr schlecht gespielt, und soll nur dazu dienen, die hauptsächlichsten Fehler nachzuweisen, welche Anfänger gewöhnlich machen. Es ist zugleich so angeordnet, daß die Züge eine klare Ansicht von den beim Schachspiel gewöhnlich vorkommenden Ausdrücken geben. Auch ist zu bemerken, daß in allen folgenden Spielen — Weiß als die erste Person, welche redet, und Schwarz als die dritte Person, von der gesprochen wird — vorgestellt ist:

Weiß. Schwarz.

1. (E2 — E4)

Da außer dem Springer kein Stein gehen kann, bevor ein Bauer vorgerückt ist, so ist es vortheilhafter, erst einen Bauer vorrücken zu lassen. Der Königsbauer eignet sich dafür am besten, da er den Steinen freiere und ausgedehntere Wirkung gestattet als jeder andere Bauer.

1. (E7 — E5)

2. S (G1 — F3)

Dieser Zug ist gut, weil dadurch des Gegners Bauer angegriffen wird, den er vertheidigen muß. *)

*) Er hat aber den Nachtheil, daß er den B. F2 am Vorrücken hindert. G.

Weiß. Schwarz.

2. (D7 — D6)

Er würde besser thun, den S (B8 — C6) zu ziehen, da der gezogene Bauer dem Läufer F8 den Ausgang versperrt.

3. L (F1 — C4)

Dies ist allgemein beim Anfange des Spiels die beste Stelle für des Königs Läufer, da er hier den schwächsten Punkt des Gegners angreift, nämlich den Bauer F7. Sein König vertheidigt es zwar, wenn sich aber noch ein Stein damit vereinigt, muß er denselben wiederum durch einen andern vertheidigen.

3. S (G8 — F6)

In der Absicht den Bauer E4 anzugreifen, er ist aber zu schnell vorgerückt.

4. (D2 — D3)

Hierdurch soll der Bauer vertheidigt werden, es wäre aber besser gewesen, S (F3 — G5) zu ziehen, um dadurch zugleich einen stärkern Angriff zu bilden.

4. L (C8 — G4)

Dies ist kein schlechter Zug, da hierdurch der Springer nicht weggehen kann. Er hätte auch den Abtausch der Läufer durch L (C8 — E6) anbieten können, und wenn er mit Läufer C4 genommen würde, könnte er ihn mit (F7 — E6) widernehmen, wodurch er zwar einen Doppelbauer erhalten hätte, der ihm aber bei dieser Stellung noch vortheilhaft wäre. Der S. F3 ist nun en prise.

Weiß. Schwarz.

5. S (B1 — D2)

Weiß spielt diesen Springer, um seinen Läufer wider nehmen zu können, wenn er nehmen sollte. — Dies ist wohl wahr, dabei ist aber übersehen worden, daß dieser Zug dem Läufer C1 den Ausgang versperrt, und war auch noch außerdem ganz unnöthig, da die Dame wider nehmen könnte.

5. D (D8 — E7)

Ein schlechter Zug, durch welchen der Läufer F8 ganz eingesperrt ist; er würde besser (C7 — C6) oder den Springer B8 gezogen haben.

6. Der König rochirt.

Wobei der König auf G1 und T (H1 — F1) kommt. Bei diesem Zuge ist kein Nachtheil zu befürchten, obgleich er nicht der beste ist.

6. S (B8 — C6)

Er könnte auch (C7 — C6) ziehen, um in dem folgenden Zug (D6 — D5) zu ziehen; denn angenommen, dies wäre geschehen, und Weiß wollte (E4 — D5) schlagen, dann würde er mit (C6 — D5) schlagen, und dadurch die beiden Mittelbauern in der Mitte vereinigt erhalten haben.

7. (C2 — C3)

Um seinen Springer am fernern Vorrücken zu hindern.

7. König rochirt.

Hierbei kommt K (E8 — C8) und T (A8 — D8).

Weiß. Schwarz.

Er rochirt auf die entgegengesetzte Seite, um seine Bauern auf meinen König eindringen zu lassen, wodurch auch sein Laufer F 8 frei würde.

8. (H 2 — H 3)

Um seinen Läufer zum Rückzug oder zum Abtauschen zu zwingen; hierdurch wird aber die Stellung des Königs schwächer.

8. L (G 4 — F 3) und nimmt.

Er konnte auch L (G 4 — H 5) ziehen.

9. D (D 1 — F 3) nimmt.

Es wäre besser gewesen, mit S. D 2 zu nehmen, da jetzt der Läufer C 1 noch eingesperrt bleibt. Es wäre aber nicht gut gewesen, mit B. G 2 zu nehmen, weil dadurch der König entblößt würde, und der B. H 3 wäre isolirt, welches in der Kolonne des Thurms selten gut ist.

9. (A 7 — A 6)

Er ziehet so, um den Angriff des L (C 4 — B 5) zu verhindern. Er würde dabei keinen Nachtheil haben, und sollte daher nicht einen Zug verlieren, um dies zu vermeiden. Da nun sein Zug ganz unnütz ist, so ist dies so viel, als wenn dem Weiß zwei Züge hinter einander gestattet würde.

10. D (F 3 — F 5) Schach

Sein König ist nun im Schach, dies ist so viel als: er kann genommen werden, wenn er ein Stein wäre. Dies Schachgeben ist aber nicht gut gespielt, da hierdurch ein Zug verloren gehet, weil er, wie die

Weiß. Schwarz.

Folge zeigen wird, die Dame wegtreibt, während es Vortheil verschafft hätte, wäre das Schachgeben für die Folge aufgespart worden. Dies ist ein gutes Beispiel eines unnützen Schachgebens.

10. König (C 8 — B 8)

Da er im Schach ist, muß er entweder den König ziehen, oder einen Stein vorstellen, oder die Dame nehmen, welches Letztere er nicht kann. Hätte er D (E 7 — D 7) gezogen, dann würde ich L (C 4—F 7) schlagen, den er nicht wider nehmen könnte, weil er den König nicht verlassen darf; und wenn er alsdann die Damen abtauschen wollte, würde ich einen Bauer gewinnen.

11. (B 2 — B 4)

Bei dem ersten Vorrücken jedes Bauers kann man denselben ein Feld oder zwei Felder ziehen; dieser Zug ist vielleicht nicht der beste, er geschiehet aber, um zu verhindern, daß S (C 6 — A 5) ziehe den Läufer C 4 anzugreifen. Es ist besser, wenn ein Anfänger selbst bei einem schlechten Zuge eine Ursache angibt, als daß er ziehet, ohne eine zu haben.

11. (G 7 — G 6) greift die Dame an.

12. D (F 6 — F 3)

Die Königin ist nun zum Rückzug gezwungen, und er hat zugleich ein Feld für seinen Läufer frei gemacht, welches die Folge von dem unnützen Schachbieten ist.

12. L (F 8 — H 6)

Weiß. Schwarz.

13. S (D 2 — B 3) L (H 3 — C 1) und nimmt.

Er spielt gut, denn da sein angegriffener Läufer nicht unterstützt ist, so hätte er ihn hinweg ziehen müssen, wodurch er einen Zug verloren hätte.

14. T (A 1 — C 1) †

Der Läufer muß genommen werden, und es fragt sich nur, womit dies geschehe? Wird er mit dem Springer genommen, dann entfernt sich derselbe vom Spiel; es wäre aber besser gewesen, ihn mit dem andern Thurm zu nehmen, denn wenn der feindliche König rochirt hat, ist es gut, seine Thürme gegen denselben zu ziehen, und die Bauern darauf vorrücken zu lassen.

14. (H 7 — H 5)

Nach dem eben angegebenen Grundsatz rückt er diesen Bauer vor. Hätte er mit B (B 7 — B 5) den Läufer angegriffen, dann müßte dieser auf D 5 gehen.

15. (D 3 — D 4)

Schwarz sollte diesen Bauer nehmen; es erfolgt nicht, und dieser Gegenzug mag stillschweigend übergangen werden.

15. (B 7 — B 5)

16. (D 4 — D 5)

Schwarz hätte besser den Bauer genommen. Dieser Bauer rückt vor, um den feindlichen Springer anzugreifen, und ihn zu nehmen, im Falle er den Läufer nimmt; aber Weiß siehet nicht, daß der Bauer

Weiß. Schwarz.

hernach auch den Springer B 3 nehmen kann, und also zwei Steine gegen einen verliert. Demungeachtet ist dieser Zug vorzüglich gut, wie die Folge zeigen wird.

16. (B5 — C4) †

17. (D5 — C6) † (C4 — B3) †

18. (A2 — B3) †

Dies ist der wichtigste Zug im Spiele; denn obschon ein Springer verloren wurde, so ist doch sein König sehr im Angriff, dadurch, daß er die Bauern vor dem König gezogen hat, und durch die besonders vorzügliche Stellung des Doppelbauers. Weiß kann nun D (F3 — D3) ziehen, und es bleibt ihm überlassen, zu erforschen, ob Schwarz diesen ihm gefährlichen Zug verhindern kann. Ein guter Spieler würde D (F3 — D3) gezogen haben, anstatt den Bauer zu nehmen, aber der Erfolg ist gleich.

18. (H5 — H4)

Er denkt so sehr auf das Angreifen, daß er seine eigene Gefahr ganz übersiehet. Wenn nun Weiß D (F3 — D3) ziehet, so muß das Spiel gewonnen werden; denn läßt er sich den Bauer A 6 nehmen, dann ist er im nächsten Zug durch D (A6 — B7) matt; vertheidigt er aber den Bauer durch den König, wird es ebenfalls gewonnen, wie die folgenden Züge es nachweisen.

D (F3 — D3) K (B8 — A7)

T (C1 — A1) und im nächsten Zuge matt.

Weiß. Schwarz.

Da nun gezeigt wurde, wie das Spiel gewonnen wird, soll nun vorausgesetzt werden, als wenn beide es übersehen hätten, und das Spiel wird folgendermaßen fortgesetzt.

19. (G 2 — G 4) (H 4 — G 3) nimmt im Vorbeigehen.

Man läßt Weiß so spielen, um die Bedeutung dieses Ausdrucks zu erklären; Schwarz nimmt den Bauer des Springers, und stellt seinen Bauer auf G 3; es ist damit nicht gesagt, daß es gut gespielt sey, da er immer noch seinen König in der Gefahr läßt.

20. D (F 3 — G 3) †

Ein sehr schlechter Zug. Ich sah oft Anfänger und auch andere, die sich selbst Spieler nannten, weil sie die Steine ziehen konnten, so begierig einen Bauer zu erhaschen, daß sie die günstige Gelegenheit einen unwiderstehbaren Angriff zu machen, übersehen haben; noch wäre Zeit gewesen D (F 3 — D 3) zu ziehen.

20. S (F 6 — E 4) †

21. D (G 3 — G 2)

Da die Königin bedrohet ist, muß sie gehen, und sie wird dahin gezogen, ohne weiter zu erwähnen, ob sie besser ziehen konnte. Es ist nun zu spät D (G 3 — D 3) zu ziehen; warum, bleibt dem Spieler zu erwägen.

21. S (E 4 — D 2)

Hierdurch greift Schwarz zwei Stücke zugleich an, und wenn er den Thurm nähme, dann würde er beim Abtausch gewinnen.

Weiß.	Schwarz.
22. T (F1 — D1)	T (H8 — H5)

Dieser Zug ist sehr gut; denn wenn der Thurm den Springer nähme, würde er T (H5 — G5) ziehen, und da die Dame nicht wegziehen könnte, weil sie vor dem König stehet, so würde er dieselbe für den Thurm erhalten. Es ist wahr, Weiß bekäme auch den Springer, der aber keine hinreichende Entschädigung wäre. *)

23. K (G1 — H2)	T (D8 — H8)

Er verdoppelt seine Thürme, um den Bauer H3 anzugreifen; man überlege, ob und wofür dies gut sey.

24. T (D1 — D2) †	T (H5 — H3) † u. *

Hier ist das Schachgeben nicht unnütz; da es nicht gut ist, die Dame für zwei Thürme zu geben, so ziehet Weiß den König.

25. K (H2 — G1)	T (H3 — H1) *

Ein sehr guter Zug, da er hierdurch die Dame und einen Thurm für die beiden Thürme erhält.

26. D (G2 — H1) †	T (H8 — H1) † u. *
27. K (G1 — H1) *	

---

*) Hierin hat sich der Verfasser geirrt; denn wenn Weiß den Springer nimmt, ist die Folge:

	T (H4 — G4)
D (G2 — G4) †	D (E7 — G4) † und *

Der König muß gehen, und die Dame nimmt den Thurm, wodurch er Thurm und Dame für Thurm und Springer erhalten würde.

Weiß. Schwarz.

Es ist einleuchtend, daß er den Thurm nehmen würde, wenn der König wegginge

27. D (E7 — H4) *

28. K (H1 — G2) D (H4 — G5) *

Durch diesen Zug gewinnt er den Thurm; hieraus siehet man, wie nachtheilig es wird, wenn beim Schach zugleich ein anderer Stein bedrohet wird.

29. K (G2 — F3)

Das Spiel kann bald verloren gehen, und doch verbessert Weiß es nicht, und bringt den König in eine für ihn so gefährliche Stellung.

29. D (G5 — D2) †

30. T (C1 — G1)

Da der Thurm von der Dame bedrohet ist, muß er ziehen. Man beachte dabei, wenn der Thurm auf B1 gezogen würde, dann hätte Schwarz D (D2—D3) Schach gezogen, und dabei den Thurm gewonnen; wäre er auf A 1 gegangen, um den Bauer A 6 anzugreifen, dann hätte D (D2 — C3) Schach gegeben und dabei den Thurm gewonnen; wäre er endlich auf H1 gegangen, dann wäre er ebenfalls, durch D (D2 — D5) Schach, verloren.

30. (E5 — E4) *

Dies ist ein besseres Verfahren, als den Bauer C 3 zu nehmen, oder ein immer unentscheidendes Schach zu geben.

31. K (F3 — E4) †

Das ist schlecht; der Bauer ist nur als eine Lockspeise für den König gezogen worden.

31. D (D2 — E2) *

Weiß. Schwarz.

32. K (E 4 — D 5)

Es sind außer diesem Feld nur noch zwei Felder frei, worauf der König gehen könnte, wenn er aber auf eins derselben gegangen wäre, dann nähme Schwarz D (E 7 — F 6) Schach, wodurch er den Thurm gewinnen würde.

32. D (E 2 — D 3) matt.

Er gibt nun Schachmatt, und hat das Spiel gewonnen; der König ist im Schach, kann weder gehen, noch etwas dazwischen stellen, oder die Dame nehmen.

Kapitel VII.

Über das Spiel vom Springer des Königs.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. S (G 1 — F 3)	

Zöge er L (F 8 — D 6) dagegen, dann müßte Weiß L (F 1 — C 4) ziehen, wogegen er entweder B (C 7 — C 6) oder S (G 8 — F 6) ziehet, und Weiß wird ein vortheilhafteres Spiel erhalten, wenn er B (D 2 — D 4) ziehet. Den B E 5 durch F 8 zu vertheidigen, wäre schlecht, weil dadurch sowohl der Läufer als der Bauer D 7 eingesperrt wird.

2.	D (D 8 — F 6)
3. L (F 1 — C 4)	D (F 6 — G 6)

Dem Anschein nach wird er einen Bauer gewinnen, weil er zwei zugleich angreift.

Erste Art des Gegenspielens.

4. (D 2 — D 3) *)	D (G 6 — G 2) †

*) Oder 4. K rochirt — D (G 6 — E 4) †
5. L (C 4 — F 7) † — K (E 8 — E 7)
6. T (F 1 — E 1) — D (E 4 — F 4)
7. (D 2 — D 4) — D (F 4 — F 7) †
8. S (F 3 — E 5) — D (F 7 — D 5)
9. S (E 5 — C 6) * — K (E 7 — D 6)
10. S (C 6 — B 4) — D (D 5 — F 5 od. F 7)
11. D (D 1 — F 3) — D (F 5 — F 3) †
12. (G 2 — F 3) † Er mag nun ziehen, was er will, gibt L (C 1 — F 4) Schachmatt; denn wenn er erst (G 7 — G 5) ziehet, wird dieser Bauer erst genommen. Die Züge 4, 5 und 6 sind von Greco entnommen.

Weiß.	Schwarz.
5) L (C 4 — F 7) † u. *	

Nimmt er diesen Läufer mit dem König, dann gehet T (H 1 — G 1) und wenn nun seine Dame auf H 3 sich zurückziehet, dann gehet S (F 3 — G 5) gibt Schach, und gewinnt die Dame

5.	K (E 8 — E 7) oder (E 8 — D 8)
6. T (H 1 — G 1)	D (G 2 — H 3)
7. T (G 1 — G 3) gewinnt die Dame.	

Zweite Art des Gegenspiels.

4. K rochirt	D (G 6 — E 4) †
5. L (C 4 — F 7) † und *	

Das Spiel ist in wenigen Zügen gewonnen. Ziehet er K (E 8 — D 8), dann muß Weiß S (F 3 — E 5) nehmen; und ziehet er K (E 8 — E 7), so ziehet Weiß T (F 1 — E 1).

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. S (G 1 — F 3)	S (G 8 — F 6)

Ein Zug, der noch bestritten wird.

3. S (F 3 — E 5) †

Erstes Gegenspiel.

	D (D 8 — E 7)
4. (D 2 — D 4)	(D 7 — D 6)
5. S (E 5 — F 3)	D (E 7 — E 4) † und *

Weiß.	Schwarz.

6. L (F1 — E2) Hierauf wird rochirt, und Weiß hat ein besseres Spiel.

Zweites Gegenspiel.

3. S (F3 — E5) †	S (F6 — E4) †
4. D (D1 — E2)	D (D8 — E7)
5. D (E2 — E4) †	(D7 — D6)
6. (D2 — D4)	(F7 — F6)

7. (F2 — F3) womit ein Bauer gewonnen wird.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	(F7 — F6)
3. S (F3 — E5) †	

Sein zweiter Zug war auf keinen Fall gut, wie die Folge zeigen wird, daß er das Spiel verliert, wenn er den Springer nimmt. Diese Spieleröffnung heißt Damiano's Gambit, weil er es zuerst in seinem Werke aufgenommen hat. Damiano ist immer für den ersten Herausgeber anwendbarer Schachspiele gehalten worden; er hat aber nur aus andern zusammengetragen, da Alles schon in einem frühern Werk von Lucena gefunden wird.

Sein bester Zug wäre nun D (D8 — E7), wodurch er den Bauer wieder erobern wird, obschon Weiß eine bessere Stellung haben wird; wir wollen aber annehmen, daß er den Springer nimmt.

3.	(F6 — E5) †
4. D (D1 — H5) *	

Weiß.	Schwarz.

Ziehet er B (G 7 — G 6), dann nimmt die Dame den Bauer E 5 und sagt Schach, wodurch sie den Thurm H 8 gewinnt.

4.	K (E 8 — E 7)
5. D (H 5 — E 5) † u. *	K (E 7 — F 7)
6. L (F 1 — C 4) *	-

Erstes Gegenspiel.

6.	K (F 7 — G 6)
7. D (E 6 — F 6) *	K (G 6 — H 6)
8. (D 2 — D 4) *	(G 7 — G 5)
9. (H 2 — H 4)	(D 7 — D 5)
10. D (F 5 — F 7)	L (F 8 — B 4) *
11. K (E 1 — F 1)	L (B 4 — D 2)
12. (H 4 — G 5) † u. *	K (H 6 — G 5) †

In zwei Zügen gibt Weiß ein gezwungenes Matt.

Zweites Gegenspiel.

6.	(D 7 — D 5
7. L (C 4 — D 5) † u. *	K (F 7 — G 6)
8. (H 2 — H 4)	

Er hat nun die Wahl entweder B (H 7 — H 6) oder A, B zu spielen.

9. (H 4 — H 5) *	K (G 6 — H 7)
10. L (D 5 — B 7) †	L (F 8 — D 6)
11. D (E 5 — B 5)	(C 7 — C 6)
12. D (B 5 — D 3) und gewinnt das Spiel.	

A.

8.	(H 7 — H 5)
9. L (D 5 — B 7) †	L (C 8 — B 7) †

Ziehet er nicht so, dann spielt Weiß, wie eben ausgeführt wurde.

Weiß.	Schwarz.
10. D (E5 — F5) *	K (G6 — H6)
11. (D2 — D4) aufgedecktes Schach.	(G7 — G5)

12. L (C1 — G5) nimmt und Schach, und gewinnt das Spiel. Das Schachmatt wäre auch nach wenigen Zügen erfolgt, wenn D (F5 — F7) gehet.

B.

8.	L (F8 — D6)
9. (H4 — H5) *	K (G6 — H6)
10. (D2 — D4) *	(G7 — G5)
11. (H5 — G6) † im Vorbeigehen u. *	K (H6 — G6) †

12. D (E5 — H5) Schach und im nächsten Zuge matt.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2 S (G1 — F3)	(F7 — F5)

Diesen Zug hat Greco angegeben; er ist sehr sinnreich und greift an, aber doch nicht so gut als S (B8 — C6). Erobert Weiß einen Stein, so ist dies eine gute Spielart.

3. S (F3 — E5) †

Wenn B (E4 — F5) nimmt, dann ist es eine Art Gambit; man kann aber auch anstatt des gespielten Zuges den S (B2 — C3) ziehen.

3.	D (D8 — E7)
4. D (D1 — H5) *	(G7 — G6)
5. S (E5 — G6) †	D (E7 — E4) † u. *

Weiß.	Schwarz.
6. L (F1 — E2)	S (G8 — F6)
7. D (H5 — H3)	(H7 — G6) †
8. D (H3 — H8) †	D (E4 — G2) †
9. T (H8 — F8)	K (E8 — F7)

Derjenige, welcher den ersten Zug hatte, muß endlich gewinnen. *)

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	(D7 — D6)

Dieser Zug ist von Lopez und Philidor für

---

*) Der Verfasser urtheilt hier nicht ganz richtig; denn die Dame H 8 hat nur ein Feld, worauf sie gehen kann, und nach mehreren von Greco ausgeführten Spielen, gewinnt derjenige, welcher den zweiten Zug hat. Es ist zwar wahr, daß Greco manchen unnützen Zug angibt, es wird aber immer noch davon abhängen, was für Züge von beiden Seiten geschehen. Um dies hier näher anzugeben, folgt die Fortsetzung dieses Spiels nach Greco:

10. L (E 2 — C 4) •	(D 7 — D 5)
11. L (C 4 — E 2)	S (B 8 — C 6)
12. (C 2 — C 3)	L (C 8 — D 7)
13. (D 2 — D 4)	S (C 6 — D 4) †
14. (C 3 — D 4) †	L (F 8 — B 4) •
15. L (C 1 — D 2)	L (B 4 — D 2) †
16. S (B 1 — D 2) †	T (A 8 — H 8) nimmt die Dame.

Hier war der zehnte Zug L (E 2 — C 4) ein unnützes Schachgeben.

Weiß.	Schwarz.

den besten Gegenzug angegeben. Diese Autoren halten den, S (B8 — C6) nicht für gut, weil er den Bauer C7 am Vorrücken hindert, übersehen aber bei dem Zug, den sie angeben, daß der Bauer D 6 den Läufer F 8 einsperrt. Was ist wichtiger, dem Läufer oder dem Bauer freien Ausgang zu gewähren?

3. (D2 — D4)	(F7 — F5)
4. (D4 — E5) †	(F5 — E4) †
5. S (F3 — G5)	(D6 — D5)
6. (E5 — E6)	S (G8 — H6)

Der beste Zug für Weiß ist mit der D (C1—H5) Schach zu geben, und dann dieselbe durch (H5—H3) zurückzuziehen, welches von Lewis angegeben wird. Der hier folgende Zug ist von Ercole del Rio und andern Meistern.

7. S (G5 — H7) †	L (C8 — E6) †
8. S (H7 — F8) †	K (E8 — F8) †

In dieser Stellung ist es schwer, zu entscheiden, welcher von ihnen ein besseres Spiel habe.

Sechstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)

Dies ist der beste Zug für den, welcher den zweiten Zug hat.

3. L (F1 — C4)

Wenn er einen bloß eingeübten Spieler verlegen machen wollte, dann darf er nur B (F7 — F5) zie=

Weiß. Schwarz.

ben, denn gewöhnlich wird so gespielt, wie hier angegeben ist. Die Italiener nennen diese Spieleröffnung **Il Geuoco Piano**, um sie von den Gambits und den irregulären Spielen zu unterscheiden.

3. L (F8 — C5)

Weiß kann nun ein sehr gutes Spiel erhalten, wenn der Bauer (B2 — B4) gehet, da durch das Aufopfern desselben ein guter Angriff entstehet. Dieser fein ausgedachte Zug ist den Schachspielern zuerst von dem Kapitain E.... bekannt gemacht worden.

4. (C2 — C3) S (G8 — F6)

Ist nicht so gut als B (D7 — D6)

5. (D2 — D4) (E5 — D4) †

6. (E4 — E5)

Erste Vertheidigung.

6. S (F6 — E4)

7. D (D1 — E2)

Oder L (C4 — D5) (D7 — D5)

8. (E5 — D6) nimmt im Vorbeigehen. K rochirt.

9. (D6 — C7) nimmt, und behält eine bessere Stellung.

Zweite Vertheidigung.

6. S (F6 — G4)

Wenn er S (F6 — H5) ziehet, dann muß Weiß S (F3 — G5) gehen.

7. L (C4 — F7) † u. * K (E8 — F7) †

8. S (F3 — G5) * K (F7 — E8)

9. D (D1 — G4) † S (C6 — E5) †

Weiß. Schwarz.

10. Die Dame gehet weg, und Weiß behält eine bessere Stellung, obgleich einen Bauer weniger.

Dritte Vertheidigung.

6. (D7 D5)
7. L (C4 — B5) S (F6 — E4)
8. L (B5 — C6) † u. * (B7 — C6) †
9. (C3 — D4) † L (C5 — B4) *
10. L (C1 — D2) L (B4 — D2) † u. *
11. S (B1 — D2) nimmt, und beide behalten ein gleiches Spiel.

Vierte Vertheidigung.

6. D (D8 — E7)
7. K rochirt.

Wenn er S (B6 — E5) nimmt, dann würde Weiß durch T (F1 — E1) einen Stein gewinnen. Ziehet er aber S (F6 — E4 od. G4), dann nimmt Weiß B (C3 — D4).

7. S (F6 — G8)
8. (C3 — D4) † L (C5 — B6)
9. L (C1 — G5) greift die Dame an, und hat ein gutes Spiel. *)

Fünfte Vertheidigung, Zusatz von G.

6. D (D8 — E7)
7. K rochirt. S (F6 — G4)
8. (C3 — D4) † S (C6 — D4) †
9. S (F3 — D4) † S (G4 — H2) nimmt und erhält den Angriff.

*) Ziehet er nun D (E7 — B4), so scheint im Gegentheil sein Spiel besser zu seyn.

Siebentes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
3. L (F1 — C4)	

Weiß könnte auch L (F1 — E2) ziehen, und wenn er dann L (F8 — C5) ziehet, nimmt Weiß mit S (F3 — E5), und wenn er S (C6 — E5) nimmt, gehet der B (D2 — D4) vorwärts.

3.	L (F8 — C5)
4. (C2 — C3)	D (D8 — E7)

Dieser Zug ist von Sarratt und andern Autoren angegeben; es ist aber ein entschieden schlechter Zug, wenn gehörig dagegen gespielt wird, wie hier folgt.

5. (D2 — D4)	(E5 — D4) †
6. K rochirt.	S (C6 — E5)
7. S (F3 — E5) †	D (E7 — E5) †
8. (F2 — F4)	(D4 — C3) † u. *

Zöge er die Dame zurück, dann würde Weiß eine bessere Stellung haben.

9. K (G8 — H8)	(C3 — B2) †

Wenn er die Dame zurückziehet, dann nimmt S (B1 — C3)

10. (F4 — E5) † (B2 — A1) nimmt den Thurm, und erhält eine Dame. Weiß hat nun einen unwiderstehbaren Angriff. *)

*) Es hängt doch noch sehr von seinen Gegenzügen ab, da er einen Thurm vor hat, und seine erhaltene Dame leicht zur Vertheidigung heranziehen kann.

Achtes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
3. L (F1 — C4)	L (F8 — C5)
4. (C2 — C3)	(D7 — D6) sehr gut.
5. (D2 — D4)	(E5 — D4) †
6. (C3 — D4) †	L (C5 — B6)
7. K. rochirt.	S (G8 — F6)

8. S (B1 — C3) und das Spiel ist gleich.

Neuntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
3. L (F1 — C4)	L (F8 — C5)
4. (D2 — D3)	(D7 — D6)
5. L (C1 — G5) ein schlechter Zug.	(F7 — F6) am besten.
6. L (G5 — H4)	

Er kann nun S (G8 — E7) spielen, oder wenn er ein kühneres Spiel vorziehet, B (G7 — G5) ziehen, und hat in beiden Fällen eine bessere Stellung.

Zehntes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
3. L (F1 — C4)	S (G8 — F6) schlecht.
4. S (F3 — G5)	(D7 — D5)

Weiß. Schwarz.

Wenn er mit S (F6—E4) nimmt, dann nimmt Weiß L (C4—F7) und Schach, wenn er nun K (E8—E7) ziehet, so nimmt Weiß entweder S (G5—E4) oder gehet B (D2 — D3).

5. (E4 — D5) † S (F6 — D5) †
6. S (G5 — F7) † K (E8 — F7) †
7. D (D1 — F3) * K (F7 — E6)
8. S (B1 — C3) S (C6 — E7)

Hätte er diesen Springer auf B4 gezogen, dann müßte D (F3 — E4) und dann (D2 — D4) ziehen.

9. (D2 — D4) (H7 — H6) *)

Er muß so ziehen, um den Zug L (C1 — G5) zu verhindern; nähme er B (E5 — D4), dann würde Weiß, durch D (F3 — E4) Schach, gewinnen.

10. K rochirt. (G7 — G5)

Hätte er (C7 — C6) gezogen, dann würde Weiß T (F1 — E1) ziehen, und wenn er alsdann S (E7 — G6) ziehet, dann könnte Weiß mit D (F3 — E4) gewinnen.

11. D (F3 — E4) L (F8 — G7)
12. (F2 — F4) (G5 — F4) †
13. L (C1 — F4) † D (C8 — C6)
14. L (F4 — E5) † L (G7 — E5) †
15. D (E4 — G4) Schach und gewinnt das Spiel.

Lolli glaubte, daß Schwarz den früher erlangten Vortheil behaupten könne; die hier gegebene Ausführung ist aber von dem unnachahmlichen Ponziani, und beweist die Unrichtigkeit jener Behauptung.

---

*) Er würde wohl besser C7 — C6 ziehen.

Eilftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. S (G 1 — F 3)	S (B 8 — C 6)
3. L (F 1 — C 4)	L (F 8 — C 5)
4. K rochirt.	S (G 8 — F 6) ein schlechter Zug, er würde besser B (D 7 — D 6) ziehen.
5. S (F 3 — G 5)	(D 7 — D 5)
6. (E 4 — D 5) †	S (F 6 — D 5) †
7. S (G 5 — F 7) †	K (E 8 — F 7) †
8. D (D 1 — F 3) *	K (F 7 — E 6)
9. S (B 1 — C 3)	S (C 6 — E 7)
10. S (C 3 — E 4)	L (C 5 — B 6)
11. S (E 4 — G 5) Schach und gewinnt.	

Kapitel VIII.

Zwei Spiele vom Bauer der Dame.

Diese Spieleröffnung, welche eigentlich zur Eröffnung des Springers gehört, hat gegen mehrere andere den Vortheil, daß der Spieler, welcher den ersten Zug hat, selbst dann nichts wagt, wenn der Gegner ihn gut vertheidigt; es kann daher kein besserer Angriff unternommen werden.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
3. (D2 — D4)	(E5 — D4) †

Es ist schwer zu entscheiden, ob dieser Zug eben so gut als S (C 6 — D 4) ist, oder nicht. Dieser wird im folgenden Spiel vorkommen.

4. L (F1 — C4)

Der Bauer D 4 darf nicht sogleich wiedergenommen werden, weil dadurch ein Nachtheil entstehet, wie es die Folge zeigen wird.

A.

4.	L (F8 — B4) *
5. (C2 — C3)	(D4 — C3) †
6. K rochirt.	(C3 — B2) †

7. L (C1 — B2) nimmt, und hat ein sehr gutes Spiel.

B.

Weiß.	Schwarz.
4.	L (F8 — C5)
5. S (F3 — G5)	

Wollte Weiß hier (C 2 — C 3) ziehen, dann würde er B (D 4 — D 3) ziehen; einige gute Beispiele davon findet man in den Spielen zwischen dem Londoner und Edinburger Schachklub.

Erste Vertheidigung.

5.	S (C6 — E5)

Der Leser mag diesen Zug mit dem in der zweiten Vertheidigung, welcher als eine Verbesserung von Cochrane angegeben wurde, vergleichen.

6. S (G5 — F7) †	S (E5 — F7) †
7. L (C4 — F7) † u. *	K (E8 — F7) †
8. D (D1 — H5) *	(G7 — G6)

9. D (H5 — C5) nimmt und hat eine bessere Stellung.

Zweite Vertheidigung.

5.	S (G8 — H6)
6. S (G5 — F7) †	S (H6 — F7) †
7. L (C4 — F7) † u. *	K (E8 — F7) †
8. D (C1 — H5) *	(G7 — G6)
9. D (H5 — C5) †	

Cochrane hält nun die Stellung von Schwarz besser, aber ich muß gestehen, daß ich nicht einsehe, worin dies bestehe. *)

*) Der Verfasser scheint es gänzlich zu übersehen, daß in der ersten Vertheidigung D (C 5 — D 4) nehmen und den Thurm H 8 angreifen kann, daß dies aber nicht bei der zweiten Vertheidigung Statt hat. Auch würde er besser K (F 7 — F 8) anstatt (G 7 — G 6) gezogen haben.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
3. (D2 — D4)	S (C6 — D4) †

Dieser Zug wird von Lolli für den besten gehalten.

Erste Art des Angriffes.

4. S (F3 — D4) †	(E5 — D4) †
5. D (D1 — D4) †	S (G8 — E7)

Er kann anstatt dieses Zuges D (D8 — F6), und wenn dann B (E4 — E5) ziehet, D (F6 — G6) ziehen.

6. L (F1 — C4)	S (E7 — C6)

Das Spiel scheint ziemlich gleich zu seyn.

Zweite Art des Angriffs.

4. S (F3 — E5) †	S (D4 — E6)
5. L (F1 — C4)	

Erste Vertheidigung.

5.	(D7 — D6) schlecht.
6. L (C4 — B5) *	(C7 — C6)
7. S (E5 — C6) †	D (D8 — B6)
8. S (C6 — D4) *	L (C8 — D7)
9. L (B5 — D7) †	K (E8 — D7) †
10. S (D4 — E6) †	(F7 — E6) †

Weiß muß nun gewinnen, da er einen Bauer vor und eine bessere Stellung hat.

Zweite Vertheidigung.

5.	L (F8 — C5) schlecht
6. L (C4 — E6) †	(F7 — E6) †

Wenn er anstatt dieses Zuges mit B (D7 — E6)

Weiß. Schwarz.

nimmt, dann tauscht Weiß die Damen ab, und nimmt nachher mit S (E 5 — F 7), wodurch der Thurm H 8 erobert wird.

7. D (D1 — H5) * (G 7 — G 6)

Wenn er dafür K (E 8 — E 7) ziehet, dann gehet D (H 5 — F 7) Schach, und dann gehet L (C 1 — F 4), wodurch das Spiel gewonnen wird.

8. S (E 5 — G 6) † S (G 8 — F 6)

9. D (H 5 — C 5) nimmt, wodurch ein Bauer gewonnen, und eine bessere Stellung erlangt wurde.

Dritte Vertheidigung.

5. D (D 8 — F 6)

Er könnte auch Bauer (F 7 — F 6) ziehen. *)

6. S (E 5 — G 4) D (F 6 — G 6), wodurch eine sichere Vertheidigung erlangt wurde.

---

*) Hierin irrt der Verfasser sehr, denn die Folge wäre
5. (F 7 — F 6)
6. D (D 1 — H 5) * (G 7 — G 6)
7. S (E 5 — G 6) nimmt, und erhält nun für den Springer den Thurm.
Für 6. K (E 8 — E 7) wäre
7. S (E 5 — G 6) Schach, wodurch ebenfalls der Thurm nnd eine gute Stellung erhalten würde.

Kapitel IX.

Vom Spiele des Läufers.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. L (F 1 — C 4)	(F 7 — F 5) Dieser

Zug kann gewagt werden, wenn beide Spieler gleich gut spielen.

3. L (C 4 — G 8) †

Dies ist ein schlechter Zug, besser wäre S (B 1—C 3)

3.	T (H 8 — G 8) †
4. (E 4 — F 5) †	(D 7 — D 5) Dies

wäre der richtige Zug gewesen, wenn Weiß den Bauer im 3ten Zuge genommen hätte.

5. D (D 1 — H 5) *	(G 7 — G 6)
6. (F 6 — G 7) †	

Wenn die D (H 5 — H 7) nähme, dann würde er T (G 8 — G 7) ziehen, und dann mit B (G 6 — F 5) nehmen.

6.	T (G 8 — G 6) †
7. D (H 5 — H 7) †	

Es ist einleuchtend, daß Weiß die Dame gegen den Thurm verlieren würde, wenn er den Bauer E 5 nehmen wollte.

Weiß. | Schwarz.

7. | D (D8 — F6)

Er hat einen entschiedenen Vortheil, obschon Weiß zwei Bauern mehr hat.

8. D (H7 — C7) † | S (B8 — C6)

Er hat ein Spiel, das so gut als gewonnen ist.

Zweites Spiel.

Weiß. | Schwarz.

1. (E2 — E4) | (E7 — E5)

2. L (F1 — C4) | L (F8 — C5)

Wenn er anstatt dieses Zuges den (F7 — F6) ziehet, dann muß Weiß D (D1 — E2) oder (D2 — D4) gehen. Ziehet er S (G8 — F6), dann ziehet Weiß ebenfalls den Springer G1.

3. (C2 — C3)

Wenn Weiß ein lebhaftes Spiel gern hat, könnte wie im Spiele des Springers (B2 — B4) gezogen werden, und wenn er ihn mit dem Läufer nimmt, gehet (F2 — F4).

3. | S (G8 — F6)

Ziehet er anstatt dieses Zuges (D7 — D5), dann darf nicht mit Bauer E4 genommen werden, weil er dagegen D (C8 — H4) ziehen wird; eben so wenig dürfte mit L (C4 — D5) genommen werden, weil er alsdann den Springer G8 ziehen wird; der beste Gegenzug wäre (D2 — D4).

4. (D2 — D4) | (E5 — D4) †, am besten.

5. (E4 — E5)

Weiß. Schwarz.

Erste Vertheidigung.

5. (D 7 — D 5) schlecht.

6. (E 5 — F 6) †

Weiß kann auch erst L (C 4 — B 3) ziehen.

6. (D 5 — C 4) †

7. (F 6 — G 7) †

Wenn Weiß anstatt dieses Zuges D (D 1 — H 5) ziehet, so wird er rochiren, und wenn dann D (H 5 — C 5) nimmt, wird er mit T (F 8 — E 8) Schach geben, alsdann (D 4 — C 3) nehmen, und ein sehr gutes Spiel haben.

7. T (H 8 — G 8)

8. D (D 1 — A 4) * S (B 8 — C 6)

9. D (A 4 — C 4) †. Dies ist aber keine so gute Stellung, als die wird, wenn der Läufer beim sechsten Zuge zurückziehet. Diese Spieleröffnung ist mit vielem Scharfsinn in dem gelehrten Werk von P. Pratt untersucht worden.

Zweite Vertheidigung.

5.	S (F 6 — E 4)
6. L (C 4 — F 7) † u. *	K (E 8 — F 7) †
7. D (D 1 — F 3) *	K (F 7 — G 8) am besten
8. D (F 3 — E 4) †	(D 7 — D 5)
9. (E 5 — D 6) nimmt im Vorbeigehen.	D (D 8 — D 6) †

Dritte Vertheidigung.

5.	D (D 8 — E 7)
6. (C 3 — D 4) †	L (C 5 — B 4) *
7. K (E 1 — F 1) am besten	S (F 6 — E 4)

Weiß. Schwarz.

Ziehet er S (F 6 — G 8), dann bringt Weiß den S G1 heraus, und hat ein gutes Spiel.

8. D (D1 — G4) (F7 — F5)

Ziehet er S (E4 — F 6), so kann ihn der Bauer E 5 nicht wider nehmen, weil alsdann D (E7 — E1) Schachmatt geben würde; Weiß würde aber durch D (G4 — G7) ein Stück gewinnen. Ziehet er aber S (E4 — D6), dann wird durch L (C 4 — E 2) gewonnen. Sein bester Zug wäre (C 7 — C 6) und wenn darauf D (G 4 — E 4) nimmt, ziehet er B (D7 — D5), der vom Läufer genommen wird, und Weiß behält die beiden Bauern.

9. D (G4 — H5) *

Wollte Weiß mit D (G4 — F5) nehmen, dann würde er S (E4 — D6) ziehen.

9. (G7 — G6)

10. D (H5 — H6) (C7 — C6) *)

---

*) Er würde besser anstatt dieses Zuges S (E4 — F 6) ziehen; denn die Folge wäre:

11. L (C 1 — G 5) S (F 6 — G 4)
12. D (H 6 — H 4) D (E 7 — G 7)
13. (F 2 — F 3) (H 7 — H 6)
14. (F 3 — G 4) † (H 6 — G 5) †
15. D (H 4 — G 5) † T (H 8 — F 8)

Nun kann nicht (G 4 — F 5) nehmen, weil alsdann T (F 8 — F 5) widernehmen, und dadurch die Dame erobern würde. Er hat nun einen Bauer verloren, aber einen starken Angriff erlangt.

Weiß.	Schwarz.
11. (F 2 — F 3)	(D 7 — D5)

12. L (C 4 — E 2), wodurch ein Stein gewonnen wird, da er den Springer nicht retten kann. *)

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. L (F 1 — C 4)	L (F 8 — C 5)

3. (C 2 — C 3) könnte auch D (D 8 — H 5) ziehen.

3. D (D 8 — G 5) Dieser Zug ist von einem Ungenannten für den besten angegeben worden, und ist in der That sehr gut.

A.

4. (G 2 — G 3) D (G 5 — G 6)

5. D (D 1 — E 2) wenn dafür B (D 2 — D 3) gezogen wird, thut er dasselbe.

(D 7 — D 6)

6. S (G 1 — F 3) L (C 8 — G 4) und drohet damit die Dame (G 6 — H 5) zu ziehen.

B.

4. D (D 1 — B 3) am besten. D (G 5 — G 6)

5. S (G 1 — E 2)

Wollte dafür Weiß S (G 1 — H 3) ziehen,

---

*) Ziehet er nun T (H 8 — F 8), so verliert er zwar den Springer gegen einen Bauer, erhält aber den Angriff, wodurch er das Spiel gewinnen kann. G.

Weiß. Schwarz.

dann würde er ebenfalls S (G 8 — H 6) ziehen, und wenn dann Weiß rochirt, wird er ebenfalls rochiren.

5. (D 7 — D 6)

6. (D 2 — D 4) und das Spiel stehet ziemlich gleich.

Der Ungenannte sagt, daß Schwarz nun einen Bauer gewinnen kann, wenn er L (C 8 — G 4) ziehet, aber sowohl dieser als Lolli scheinen hier folgenden Zug übersehen zu haben.

6. L (C 8 — G 4)

7. L (C 4 — F 7) † und *, wodurch Weiß einen Bauer gewinnt, anstatt einen zu verlieren. *)

---

*) Der Uebersetzer gestehet, daß er hier im Zweifel ist, ob der Ungenannte, Lolli, der Autor dieses Werkchens, und Koch in seinem Codex, sämmtlich denselben Fehler übersehen haben; oder ob ein Zug, den er nicht ermitteln kann, die Behauptung dieser Autoren rechtfertige. Nach seiner Ansicht verliert Schwarz durch den Zug 6 das Spiel; denn die Folge ist

6.	L (C 8 — G 4)
7. (D 4 — C 5) †	L (G 4 — E 2) †
8. L (C 4 — F 7) * u. †	D (G 6 — F 7) †

9. D (B 3 — B 7) nimmt erhält nun den Thurm, und hat ein Spiel, das so gut als gewonnen ist.

Kapitel X.

Ein Spiel vom Bauer des Läufers der Dame.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (C2 — C3)	

Hier hat sich Philidor geirrt, wenn er diesen Zug sehr schlecht heißt; er kann wohl mit völliger Sicherheit gespielt werden, aber er führt zu keiner besonders interessanten Stellung.

2.	(D7 — D5) sehr gut.
3. S (G1 — F3)	

Erste Vertheidigung.

3.	L (C8 — G4)
4. D (D1 — B3)	

Was er auch spielt, Weiß gewinnt einen Bauer.

Zweite Vertheidigung.

3.	(D5 — E4) † sehr gut
4. S (F3 — E5) †	L (F8 — D6) sehr gut
5. S (E5 — C4)	L (C8 — E6)

6. (D2 — D4) und das Spiel ist für beide gleich.

Kapitel XI.

Vom Spiele des Königs-Bauer.

Dies Spiel wird in England selten gespielt, obschon es eine in Frankreich sehr übliche Spieleröffnung ist. Sie entstehet dadurch, daß derjenige, welcher den zweiten Zug hat, den Königs-Bauer nur ein Feld vorrückt, wenn der erste seinen Königs-Bauer zwei Felder gezogen hat. Es ist ein sehr belehrendes Spiel, da es gänzlich auf besonderen Stellungen beruhet, und vollständig jeden Versuch des ersten Spielers, bald einen starken Angriff zu erlangen, vereitelt. Es ist also am besten zu einem Spielanfang zu erwählen, entweder wenn man einen Stein als ein Vorgeben erhalten hat, oder wenn man mit Jemand spielt, der eine große Übung in einer besondern Spieleröffnung hat, mit welcher man selbst weniger bekannt ist.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.
1.	(E2 — E4)	(E7 — E6)
2.	(D2 — D4)	

Ich halte diesen Zug nicht so gut als (F2—F4)

2.		(D7 — D5)

Wenn nun (E4 — D5) nimmt, dann wird er mit dem Bauer widernehmen, und die Spieleröffnung gehet in die gewöhnliche über. Durch das Vorrücken

Weiß. Schwarz.

des Königs-Bauer (das gewöhnlich geschiehet) scheint es, daß sein Spiel eingeengt wird; da aber die Bauern beim Spielanfang nicht so viele Gewalt besitzen, als wenn das Spiel weiter vorgerückt ist, so hat Weiß hier ein gewagtes Spiel, wenn nicht die dafür geeigneten Züge erfolgen.

3. (E4 — E5)	(C7 — C5)
4. (C2 — C3)	

Wenn dafür die Bauern abgetauscht werden, behält er eine bessere Stellung.

4.	S (B8 — C6)

Erste Spielart.

5. L (F1 — B5) schlecht.	L (C8 — D7)
6. L (B5 — C6) †	(B7 — C6) † sehr gut
7. S (G1 — F3) oder (F2 — F4)	(C5 — D4) nimmt,

und dann gehet B C6 vorwärts und hat eine bessere Stellung.

Zweite Spielart.

5. (F2 — F4)	D (D8 — B6)
6. S (G1 — F3)	L (C8 — D7)
7. L (F1 — E2)	S (G8 — H6)
8. K rochirt.	

Hierdurch gehet ein Bauer verloren.

8.	(C5 — D4) †
9. (C3 — D4) †	S (C6 — D4) †
10. S (F3 — D4) †	S (H6 — F5) wo-

durch er den Stein zurück erhält, und hat ein besseres Spiel.

Weiß.	Schwarz.

Dritte Spielart.

5. S (G1 F3)

Dieser Zug ist besser als der vorige, da es nicht gut ist, den Bauer F 2 so schnell vorrücken zu lassen.

5.	D (D8 — B6)
6. L (F1 — D3)	

Ein Anfänger könnte hierdurch die Dame verlieren, wie das folgende Spiel A zeigt.

6.	L (C8 — D7)
7. L (D3 — C2)	(C5 — D4) †
8. (C3 — D4) †	S (C6 — B4)

Das Spiel stehet für beide gleich.

A.

6. L (F1 — D3)	(C5 — D4) †
7. (C3 — D4) †	S (C6—D4) † schlecht
8. S (F3 — D4) †	D (B6 — C4) †

9. L (D3 — B5) *, und gewinnt die Dame.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E6)
2. (F2 — F4)	(D7 — D5)
3. (E4 — E5)	(C7 — C5)
4. S (G1 — F3)	S (B8 — C6)
5. (C2 — C3)	(F7 — F5)

Wenn er dafür (C5 — C4) gezogen hätte, dann würde ich (B2 — B3) ziehen, und erlangte ein besseres Spiel. Er hätte auch zur Veränderung (D 5 — D4) ziehen können.

Weiß.	Schwarz.
6. L (F1 — D3)	S (G8 — H6)
7. L (D3 — C2)	L (C8 — D7)
8. (D2 — D4)	D (D8 — B6)
9. K rochirt.	L (F8 — E7)

In dieser Stellung ist es besser, den Bauer nicht zu nehmen, da dies den weißen Springer in Bewegung bringen wird.

10. K (G1 — H1)	S (H6 — F7)

11. D (D1 — E1 od. E2) (G7 — G6) und das Spiel ist für beide gleich. Er wird mit der Dame zurückgehen, und kann rochiren, wenn es nöthig ist. Hätte er anstatt des letzten Zuges rochirt, dann würde L (C2 — F5) nehmen.

Den Königs-Bauer nur ein Feld vorrücken zu lassen, geschiehet auch wohl von dem, welcher den ersten Zug hat, wenn er nämlich mit C2 — C4) anfängt und dann S (B1 — C3), und hierauf E2 — E3 ziehet; aus dieser Eröffnung des Spiels entstehen zahllose Veränderungen, und sehr gute Spieler lieben diese besonders.

Kapitel XII.

Vom Gambit des Lopez.

Diese Spieleröffnung wird so genannt, weil sie zuerst von Ruy Lopez beschrieben ist; sie ist ein ganz sicherer Spielangriff von Seiten desjenigen, welcher den ersten Zug hat; denn selbst dann, wenn der Gegner sich am besten vertheidigt, bleibt das Spiel noch gleich. Diese Spieleröffnung ist eigentlich ein Zweig von dem Spiel des Königsläufers.

Weiß.	Schwarz.
1. E2 — E4	E7 — E5
2. L (F1 — C4)	L (F8 — C5)
3. D (D1 — E2)	(D7 — D6)
4. (F2 — F4)	L (C5 — G1) †
5. T (H1 — G1) †	(E5 — F4) †
6. (D2 — D4)	D (D8 — H4) *
7. (G2 — G3)	(F4 — G3) †
8. T (G1 — G3) †	

und hat ein sehr gutes Spiel, da die Steine einen großen Theil des Brettes beherrschen; dies entstehet daher, daß er Schach gegeben hat, anstatt S (B8 — C6) zu spielen.

Weiß.	Schwarz.
Veränderung vom 3ten Zug.	
3. D (D1 — E2)	D (D8 — E7)

Hätte er nun S B8 — C6 gezogen, dann würde ich C2 — C3 ziehen.

4. (F2 — F4)	S (G8 — F6)

Nähme er anstatt dessen mit E5 — F4, dann würde ich eben so ziehen wie folgt:

5. S (G1 — F3)	(D7 — D6)
6. S (B1 — C3)	

Es wäre (H2 — H3) ein schlechter Zug gewesen, da er alsdann S (F6 — H5) ziehen würde.

6.	(B7 — B6) *)
7. (D2 — D3)	L (C8 — G4)
8. (F4 — F5)	S (B8 — D7)
9. L (C1 — G5)	(H7 — H6)
10. L (G5 — H4)	(G7 — G5)
11. (F5 — G6) † im Vorbg.	(F7 — G6) †
12. (H2 — H3)	L (G4 — F3) †
13. D (E2 — F3) †	K. rochirt mit A8.

Das Spiel stehet gleich; Schwarz würde immer verlieren, wenn er den Gambitbauer erhalten wollte.

---

*) Der Zug B7 — B6 scheint unnütz, und er könnte anstatt dessen den nachfolgenden ziehen, und dadurch vielleicht eine bessere Stellung erhalten.

Kapitel XIII.

Vom Gambit der Dame.

Das Gambit der Königin wird selten gespielt, weil es gewöhnlich zu einem schwerfälligen Spiel führt. So wie im Gambit des Lopez soll der Spieler, welcher den zweiten Zug hat, den Bauer nicht unterstützen; es ist also eine sichere Spieleröffnung für den, welcher angreift.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (D2 — D4)	(D7 — D5)
2. (C2 — C4)	(D5 — C4) †
3. E2 — E3)	

Dies ist nicht so gut als E2 — E4, wenn Schwarz den richtigern Zug E7 — E5 spielte; gegen einen Spieler aber, der den Gambitbauer unterstützt, ist dieser Zug am besten, weil dadurch D (D1 — F3) eine größere Wirkung erhält.

3.	(B7 — B5) schlecht
4. (A2 — A4)	(B5 — A4) †

Ziehet er dafür (C7 — C6), würde Weiß durch D (D1 — F3) nach dem Abtauschen der Bauern gewinnen. Ziehet er aber L (C8 — D7), dann

Weiß. Schwarz.

gehet, nach dem Abtauschen der Bauern, B2 — B3 und wenn er hierauf D (D8 — D5) ziehet, nimmt B3 — C4 und wenn er wieder nimmt, wird durch D (D1 — A4) Schach, ein Stein gewonnen.

5. L (F1 — C4) †	L (C8 — D7)
6. D (D1 — F3)	

Will er nun den Thurm retten, dann wird er bald matt seyn, wie die folgenden Züge zeigen.

6.	L (D7 — C6)

7. L (C4 — F7) *, worauf er in zwei Zügen matt ist.

Zweites Spiel.

1. (D2 — D4)	(D7 — D5)
2. (C2 — C4)	(D5 — C4) †
3. (E2 — E4)	(B7 — B5) schlecht
4. (A2 — A4)	(C7 — C6)
5. (A4 — B5) †	(C6 — B5) †
6. (B2 — B3)	L (C8 — A6)

Sein bester Zug wäre gewesen B5 — B4 und wenn Weiß den (B3 — C4) nimmt, müßte er A7 — A5 ziehen; in diesem Falle würde das Spiel der Weißen unbedeutend besser als das der Schwarzen seyn.

7. (B3 — C4) †	(B5 — C4) †
8. T (A1 — A6) †	S (B8 — A6) †

9. D (D1 — A4) *, und † hernach den Springer.

Drittes Spiel.

1. (D2 — D4)	(D7 — D5)
2. (C2 — C4)	(D5 — C4) †

Weiß.	Schwarz.
3. (E2 — E4)	(E7 — E5) am best.
4. (D4 — E5) † am best.	D (D8 — D1) †
5. K (E1 — D1) †	S (B8 — D7)

Wenn er anstatt dessen B7 — B5 ziehet, würde Weiß durch A2 — A4 ein besseres Spiel erhalten; denn wenn er hierauf C7 — C6 ziehet, wird Weiß die Bauern abtauschen, und dann den Springer B1 — C3 ziehen. Auch ist dieser Zug besser als L (C8 — E6).

6. (F2 — F4)	S (D7 — C5)
7. S (B1 — C3)	(C7 — C6)

Wenn nun Weiß L (F1 — C4) nimmt, dann ziehet er erst B7 — B5, dann B5—B4 und nimmt hernach den Bauer E4.

8. (A2 — A4)	L (C8 — G4) *
9. S (G1 — F3)	

Wenn Weiß anstatt dessen K (D1 — C2) zöge, dann würde er mit S (C5 — E4) nehmen — weßwegen? bleibt dem Spieler zu erwägen.

9.	T (A8 — D8) *
10. K (D1 — E1)	L (G4 — F3) †
11. (G2 — F3) †	S (C5 — B3) oder er gibt mit dem Springer Schach.
12. T (A1 — B1	S (B3 — C1) †
13. T (B1 — C1 †	L (F8 — C5)
14. (F4 — F5)	

Wollte Weiß K (E1 — E2) ziehen, dann wird er A7 — A6 ziehen und anstatt S (G8 — E2) wird er (B7 — B5) ziehen.

Weiß.	Schwarz.
14.	L (C5 — D4)
15. (E5 — E6)	(F7 — E6) †
16. (F5 — E6) †	S (G8 — E7) *)
17. L (F1 — C4) †	S (E7 — G6)

alsdann ziehet er K (E8 — E7) und beide haben ein gleiches Spiel.

---

*) Oder 16. L. D4 — C3 †
17. T. C1 — C3 † B7 — B5
18. B2 — B3 S. G8 — F6
19. A4 — B5 † C6 — B5 † G.

Kapitel XIV.

Vom Gambit des Bauers vor dem Thurm des Königs.

Alle Spieleröffnungen, welche durch das Aufopfern des Bauers vor dem Läufer des Königs entstehen, heißen allgemein Gambit des Königs; es scheint aber angemessener, sie nach den Namen derer abzutheilen, die sie bekannt machten.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †

Er braucht den Bauer nicht zu nehmen, und darüber wird im Folgenden abgehandelt werden.

3. (H2 — H4)	L (F8 — E7)
4. S (G1 — F3)	(D7 — D6)
5. (D2 — D4)	

Erste Vertheidigung.

5.	(G7 — G5) schlecht.
6. (H4 — G5) †	L (E7 — G5) †

7. (G2 — G3) wodurch der Bauer wider erobert wird.

Zweite Vertheidigung.

5. —	L (C8 — G4) sehr gut.
6. L (C1 — F4) †	L (E7 — H4) † u. *

Weiß. Schwarz.

Wenn nun Weiß mit T (H 1 — H 4) nehmen wollte, dann würde er erst mit L (G 4 — F 3) und dann D (C 8 — H 4) nehmen.

7. (G 2 — G 3) L (H 4 — G 5)
8. L (F 4 — G 5) † L (G 4 — F 3) †
9. D (C 1 — F 3) † D (C 8 — G 5) †
10. S (B 1 — C 3) u. s. w.

Kapitel XV.

Vom Gambit Allgaier's.

Diese Abänderung des Königs-Gambit ist in den verschiedenen Werken, welche in Deutschland über das Schachspiel erschienen sind, das Gambit des Allgaiers genannt, weil dieser Autor dafür besonders eingenommen war, und Mehreres darüber bekannt machte.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. (F 2 — F 4)	(E 5 — F 4) †

Weiß. Schwarz.

3. S (G1 — F3) (G7 — G5)

4. (H2 — H4) (G5 — G4)

Wenn er (G5 — H4) nähme, würde Weiß nach dem Ausdruck Lollis ein unermeßliches Feld zum Angriff bekommen.

5. S (F3 — G5)

Die Veränderung, wenn S (F3 — E5) gehet, kommt beim Gambit des Springers vor.

5. (F7 — F6) schlecht.

6. D (D1 — G4) † (F6 — G5) †

7. D (G4 — H5) * K (E8 — E7)

8. D (H5 — G5) † u. * K (E7 — E8)

Wenn er anstatt dessen den Springer vorsetzte, dann wird der Bauer (E4 — E5) vorrücken.

9. D (G5 — H5) * K (E8 — E7)

10. D (H5 — E5) * K (E7 — F7)

11. L (F1 — C4) * K (F7 — G6)

Ziehet er (D7 — D5) verliert er ebenso.

12. D (E5 — F5) * K (G6 — G7)

13. D (F5 — F7) * K (G7 — H6)

14. D (F7 — F4) † u. * *) K (H6 — G7)

15. D (F4 — F7) * K (G7 — H6)

16. (D2 — D4) aufged. Schach und im nächsten Zuge ist er matt.

---

*) Anstatt dieser Züge können auch die folgenden Statt haben.

14. (D2 — D4) D (D8 — F6)

15. L (C1 — F4) † u. * D (F6 — F4) †

16. D (F7 — F4) † u. * K (H6 — G7)

17. D (F4 — G5) Schach und matt.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. (H2 — H4)	(G5 — G4)
5. S (F3 — G5)	(H7 — H6)
6. S (G5 — F7) †	K (E8 — F7) †
7. D (D1 — G4) †	

Erste Vertheidigung.

7.	D (D8 — F6)
8. L (F1 — C4) * (A)	K (F7 — E7)

Es wäre nun, L (C4 – G8) nehmen, ein schlechter Zug, weil er mit (H 6 — H 5) die Dame vertreiben, und den Läufer nehmen würde.

9. S (B1 — C3)	(C7 — C6)
10. (D2 — D3)	(H6 — H5)
11. D (G4 — F3)	(D7 — D6)
12. L (C1 — F4) †	L (C8 — G4)

Das Spiel ist ziemlich gleich.

A.

8. (D2 — D4)

Allgaier scheint diesen Zug für den besten zu halten. Wollte er nun S (G8 — E7) ziehen, dann gehet (E4 — E5) und dann L (F1 — C4) *

8.	D (F6 — D4) † *)

---

*) Es scheint, daß er durch diesen Zug das Spiel verliert, denn wenn er anstatt dessen (H 6 — H 5) ziehet, so ist die Folge, entweder

Weiß.	Schwarz.
9. D (G4 — F4) † u. *	D (D4 — F6) (B)
10. D (F4 — G4)	D (F6 — G6) *)
11. L (F1 — C4) *	K (F7 — G7)
12. D (G4 — F3)	D (G6 — F6)
13. D (F3 — G3) *	D (F6 — G6)
14. D (G3 — C3) *	D (G6 — F6)
15. (E4 — E5)	D (F6 — G6)
16. (E5 — E6) aufg. *	D (G6 — F6)

---

9. D (G4 — F4) † D (F5 — G4) †
10. L (C1 — G4) nimmt, und das Spiel ist für beide gleich. Oder

9. D (G4 — F3)	D (F6 — D4) †
10. D (F3—F4) † u. *	S (G8 — F6)
11. S (B1 — C3)	L (F8 — B3)
12. L (F1 — D3)	(D7 — D5)
13. L (C1 — E3)	L (B4 — C3) † u. *
14. (B2 — C3) †	D (D4 — C3) † u. *
15. K (E1 — F2)	(D5 — E4) †
16. L (D3 — E4) †	T (H8 — G8)
17. L (E4 — D3)	L (C8 — G4)
18. L (E3 — D4)	D (C3 — C6)
19. T (H1 — E1)	S (B8 — D7)
20. T (A1 — B1)	T (E8 — E1) †
21. T (B1 — E1) †	S (D7 — C5)
22. L (D3 — F5)	T (A8 — E8) und er hat eine viel bessere Stellung als Weiß.

*) Der Zug des Schwarz ist hier ganz unnütz, und er könnte dem Angriff fast ganz ausweichen, wenn er dafür K (F7 — E8) ziehet; denn gehet nun D (G4—H5) Schach, so ziehet er K (E8—D8) und bringt hernach seinen Läufer C8 ins Spiel.

Weiß.	Schwarz.

17. D (C 3 — G 3) * und gewinnt. *) Dieses Spiel mit seinen Veränderungen ist von Allgaier entnommen; es gibt gewiß noch bessere Züge zur Vertheidigung, aber der Angriff bleibt immer interessant und belehrend.

B.

9.	S (G 8 — F 6)
10. S (B 1 — C 3)	L (F 8 — B 4)
11. L (F 1 — D 3)	L (B 4 — C 3) †
12. (B 2 — C 3) †	D (D 4 — C 3) † u. *
13. K (E 1 — E 2)	D (C 3 — A 1) †
14. (E 4 — E 5)	D (A 1 — A 2) † **)
15. D (F 4 — F 6) † u. *	K (F 7 — G 8)
16. D (F 6 — C 6) *	K (G 8 — F 8)
17. T (H 1 — F 1) *	K (F 8 — E 7)

---

*) Dieses Gewinnen ist nicht unbedingt, und hängt von den nachfolgenden Zügen ab; denn ist z. B. die Folge

17.	D (F 6 — G 6)
18. D (G 3 — E 5) *	S (G 8 — F 6)
19. (E 6 — E 7)	D (G 6 — E 4) *
20. D (E 5 — E 4) †	S (F 6 — E 4) †
21. (E 7 — F 8) †	T (H 8 — F 8) † so

ist das Spiel gleich.

**) Wenn Schwarz im 14ten Zuge den Bauer nicht nimmt, sondern (D 7 — D 6) ziehet, kann sein Spiel sehr gut werden, weil er hernach L (C 8 — G 4) Schach bieten und darauf S (B 8 — D 7) ziehen, wodurch er auch den Thurm A 8 in's Spiel bringen kann.

Weiß.	Schwarz.
18. D (G6 — F6) *	K (E7 — E8) *)
19. L (C3 — G6) *	D (A2 — F7)
20. D (F6 — F7) † und * und im folgenden Zug wird er matt.	

Zweite Vertheidigung.

7.	S (G8 — F6)
8. D (G4 — F4) †	

Diese Abänderung ist von einem deutschen Autor Horny als die beste Vertheidigung angegeben; es wäre nun wahrscheinlich besser, Schach zu geben.

8.	L (F8 — D6)
9. D (F4 — F3)	S (B8 — C6)
10. (C2 — C3)	S (C6 — E5) und

er hat ein sehr gutes Spiel sagt Horny. Die uns vorgesetzten engen Grenzen erlauben es nicht, über diese Behauptung hier Bemerkungen anzufügen.

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F6) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. (H2 — H4)	(G5 — G6)
5. S (F3 — G5)	(D7 — D5) (A)
6. (E4 — D5) †	S (G8 — F6)

*) Gehet Schwarz anstatt dessen auf D7, so kann er sich wohl noch retten.

Weiß.	Schwarz.
7. S (B1 — C3)	S (F6 — D5) †
8. S (C3 — D5) †	D (D8 — D5) † und

behält eine gute Stellung.

A.

5.	(H7 — H5)
6. L (F1 — C4)	S (G8 — H6)
7. (D2 — D4)	(F7 — F6)
8. L (C1 — F4) †	(F6 — G5) †

9. (H4 — G5) †, welches besser ist, als wenn mit dem Läufer genommen wird.

9.	S (H6 — F7)
10. (G5 — G6)	

Erste Vertheidigung.

10.	S (F6 — G5)
11. D (D1 — D2)	S (G5 — E4) †
12. L (C4 — F7) *	K (E8 — E7)
13. L (F4 — G5) *	S (E4 — F6)
14. D (D2 — E3) *	K (E7 — D6)

Allgaier sagt nun, daß die D (E3 — E5) Schach bieten, und dann (G5 — F6) nehmen soll, wodurch die Dame gewonnen wird; es wäre aber eine bessere Spielart L (G5 — F4) Schach, und dann Dame (E3 — C3) zu ziehen, wodurch in einigen Zügen das Schachmatt erzwungen würde.

Zweite Vertheidigung.

10.	S (F7 — D6)

Weiß.	Schwarz.
11. L (F 4 — D 6) †	(C 7 — D 6) *)
12. L (C 4 — F 7) *	K (E 8 — E 7)
13. S (B 1 — C 3)	D (D 8 — A 5) (B)
14. D (D 1 — D 2)	K (E 7 — D 8)
15. D (D 2 — F 2)	L (F 8 — G 7)

---

*) Er darf aber nicht mit L (F 8 — D 6) nehmen; denn die Folge wäre:

12. D (D 1 — G 4) † (H 5 — G 4) †
13. T (H 1 — H 8) † u. * K (E 8 — E 7)
14. T (H 8 — D 8) † K (E 7 — D 8) †
15. (C 6 — G 7) wird im nächsten Zuge eine Dame und gibt in einigen Zügen Schachmatt. Oder
12. D (D 1 — G 4) † D (D 8 — F 6)
13. T (H 1 — H 5) †

Weiß kann dafür auch (G 6 — C 7) ziehen, und gewinnt ebenfalls.

13. T (H 8 — H 5) †
14. D (G 4 — H 5) † L (D 6 — G 3) *
15. K (E 1 — D 1) D (F 6 — D 4) † u. *
16. S (B 1 — D 2) D (D 4 — G 1) *
17. L (C 4 — F 1) D (G 1 — F 2)
18. (G 6 — G 7) aufg. * K (E 8 — E 7)
19. D (H 5 — G 5) * K (E 7 — D 6)
20. (E 4 — E 5) * K (D 6 — C 5)

Wenn er dafür L (G 3 — E 4) nimmt, gehet G 7 zur Dame; gehet er aber K (D 6 — C 6), so ziehet Weiß D (G 5 — F 6) Schach, worauf er D (F 2 — F 6) nimmt, und wenn nun (E 5 — F 6) nimmt, wird im nächsten Zug G 7 zur Dame gehen.

21. D (G 5 — E 7) * K (C 5 — B 6)
22. D (E 7 — B 4) * und gibt im nächsten Zug Schachmatt.

Weiß.	Schwarz.
16. D (F 2 — H4) *	K (D8 — C7)
17. K rochirt mit dem T. A1	S (B8 — C6)
18. S (C3 — D5) *	K (C7 — B8)
19. D (H4 — G3)	L (G7 — F8) *)
20. (G6 — G7) und gewinnt bald.	

B.

13.	K (E7 — F6)
14. K rochirt und Schach.	K (F6 — G7)
15. L (F7 — B3)	D (D8 — G5)
16. T (F1 — F7) *	K (G7 — G6) †
17. D (D1 — D3)	K (G6 — H6)
18. T (A1 — F1)	L (F8 — E7)
19. T (F1 — F5)	D (G5 — H4)
20. D (D3 — E3) *	L (E7 — G5)
21. T (F5 — F6) * und matt.	

Ich habe dieses Spiel mit einer nur sehr kleinen Abänderung so angegeben, wie Allgaier es hat.

---

*) Er kann dafür A7 — A6 ziehen, und wenn Weiß D (G3—D6) nimmt, ziehet er K (B8—A7) G.

Kapitel XVI.

Vom Gambit des Königs-Springer.

In diesem Kapitel führe ich solche Veränderungen aus, die den andern Abtheilungen nicht angefügt werden konnten.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. (H2 — H4)	(G5 — G4)
5. S (F3 — E5)	(H7 — H5) sehr gut.
6. L (F1 — C4)	T (H8 — H7)
7. (D2 — D4)	(D7 — D6)
8. S (E5 — D3)	(F4 — F3)
9. (G2 — F3) †	L (F8 — E7)

Er hat den Vortheil.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. (H2 — H4)	(G5 — G4)
5. S (F3 — E5)	D (D8 — E7) (A)

Erste Angriffsweise.

Weiß.	Schwarz.
6. S (E5 — G4) †	(F7 — F5) sehr gut
7. S (G4 — F2)	(F5 — E4) †
8. D (D1 — H5) *	K (E8 — D8)
9. D (H5 — F5)	(E4 — E3)
10. (D2 — E3) †	(F4 — E3) †
11. S (F2 — G4)	S (G8 — H6)
12. S (G4 — H6) †	L (F8 — H6) †

Schwarz stehet besser.

Zweite Angriffsweise.

6. (D2 — D4)	(F7 — F5)
7. L (C1 — F4) †	(D7 — D6)
8. L (F4 — G5)	S (G8 — F6) *)
9. S (B1 — C3)	(D6 — E5) †

Sein bester Zug ist (F5 — F4), worauf Weiß L (G5—F6) nimmt, und den S (E5 — C4) zurückziehet.

10. S (C3—D5) und hat ein Spiel, das so gut als gewonnen ist.

A.

5. L (F8 — E)7

Es wäre nun der beste Zug für Weiß S (E5 —G4) nehmen, und wenn er alsdann mit L (E7 —

*) Durch diesen Zug verliert er, und er würde dafür besser D (E7—G7) ziehen, wodurch der Springer gehen müßte, worauf er mit H(7—H6) den Läufer angreifen, und dann mit (F5—E4) nehmen könnte.

Weiß. Schwarz.

H 4) nimmt und Schach gibt, den S (G 4 — F 2) zu ziehen, wodurch hernach der Gambitbauer wider gewonnen wird.

Weiß	Schwarz
6. D (D 1 — G 4) †	(D 7 — D 6)
7. D (G 4 — G 7)	(D 6 — E 5) †
8. D (G 7 — H 8) †	L (E 7 — H 4) † u. *
9. K (E 1 — D 1)	L (C 8 — G 4) *
10. L (F 2 — E 2)	L (G 4 — E 2) † u. *
11. K (D 1 — E 2) †	D (D 8 — G 5)

und hat ein gutes Spiel *).

Drittes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. (F 2 — F 4)	(E 5 — F 4) †
3. S (G 1 — F 3)	(G 7 — G 5)
4. (H 2 — H 4)	(G 5 — G 4)
5. S (F 3 — E 5)	(H 7 — H 5)
6. (D 2 — D 4)	D (D 8 — F 6)

Erste Angriffsweise.

Weiß	Schwarz
7. L (F 1 — C 4)	S (G 8 — H 6)
8. (C 2 — C 3)	L (F 8 — D 6)

Dieser Vertheidigungszug ist sehr fein.

Weiß	Schwarz
9. S (E 5 — D 3)	(F 4 — F 3)

*) Der Verfasser hat hier wahrscheinlich im Schreiben einen Fehler begangen; denn wenn nun Weiß mit T (H 1 — H 4) nimmt, verliert Schwarz das Spiel. G.

Weiß. Schwarz.

Wollte Weiß nun den Bauer (E5) vorrücken, dann wird er mit F3 — G2 nehmen, und ein sehr gutes Spiel haben.

10. L (C1 — G5) (A.) (F3 — G2) †
11. T (H1 — G1) L (D6 — G3) *
12. K (E1 — D2) D (F6 — F3)

Dieses Spiel ist von Ercole del Rio entnommen, der es nicht weiter fortsetzt, indem er sagt, daß Schwarz gewinnen müsse. Lolli, der Anmerkungen hinzufügt, sagt, daß der folgende Zug dem Weiß ein gutes Spiel verschaffen werde.

13. D (D1 — E2)

Wollte er nun die Damen abtauschen, so wird er gewiß ein schlechtes Spiel bekommen; aber er hat noch eine andere Zuflucht, die von Lolli übersehen wurde, die hernach im Traité des Amateurs mitgetheilt wurde; nämlich:

13. (F7 — F6) und hat ein besseres Spiel. Diese Stellung ist besonders interessant.

A.

10. (G2 — F3) † L (C6 — G3) *

Alsdann nimmt er den Bauer H4; eine Spielart sagt der Ungenannte, die von Salvio übersehen wurde, wenn er dem Spieler angibt, den Bauer der Dame ein Feld vorzurücken, anstatt den Königsläufer auf das dritte Feld der Dame zu ziehen.

Zweite Angriffsweise.

7. (C2 — C3)

Weiß. Schwarz.

Wollte Weiß dafür S. (B1 — C3) ziehen, dann würde er (C7 — C6) ziehen.

7. (D7 — D6)

8. S (E5 — D3) L (F8 — H6)

Wollte Weiß nun, oder im folgenden Zug, (E4 E5) ziehen, so wird er nehmen, und seinen Vortheil zu erhalten suchen.

9. D (D1 — E2) S (G8 — E7)

10. D (E2 — F2) S (E7 — G6)

Er wird den Bauer zu seinem Vortheil behalten.

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. L (F1 — C4)	

Wollte er nun (G5 — G4) ziehen, dann wird Weiß rochiren, und den S (F3) en prise lassen. Dieses wäre alsdann das Gambit des Muzio; wenn auch der Angriff desselben nicht unwiderstehbar ist, so ist es doch sehr schwer, sich dagegen zu sichern, und die Veranlassung von Seiten der Vertheidigung, Fehler zu begehen, so häufig, daß man es immer spielen soll, wenn es geschehen kann. Da ich vor kurzem das Gambit des Muzio etwas ausführlich abgehandelt habe, übergehe ich dasselbe in diesem Werkchen.

4. L (F8 — G7)

5. (H2 — H4) wollte er (F7 — F6) ziehen, dann nimmt S (F3 — G5)

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
5.	(G5 — G4)
6. S (F3 — G5)	S (G8 — H6)
7. (D2 — D4)	(F7 — F6)
8. L (C1 — F4) †	(D7 — D6)

Nimmt er anstatt dessen (F6 — G5), dann nimmt L (F4 — G5), und wenn er nun L (G7 — F6) ziehet, nimmt L (G5 — H6)

9. K. rochirt	(F6 — G5) †
10. L (F4 — G5) †	D (D8 — D7)
11. D (D1 — D2)	S (H6 — G8)

12. L (C4 — F7) * und hat ein gewonnenes Spiel.

Zweite Vertheidigung.

5.	(H7 — H6) sehr gut
6. (D2 — D4)	(D7 — D6)
7. (C2 — C3)	(C7 — C6)
8. (H4 — G5) †	(H6 — G5) †
9. T (H1 — H8) †	L (G7 — H8) †

Er behält ein besseres Spiel, was auch Weiß ziehen mag; dies ist durch den Zug (5) (H2 — H4) entstanden. Weiß mag nun den folgenden, zwar heftigen, aber nicht wohl überlegten Angriff versuchen.

10. S (F3 — E5)	(D6 — E5) † sehr gut
11. D (D1 — H5)	D (D8 — F6)
12. (D4 — E5) †	D (F6 — G7)
13. (E5 — E6)	S (G8 — H6)
14. (E6 — F7) † u. *	K (E8 — E7)

Bayerische Staatsbibliothek München

Weiß. Schwarz.

Wenn er anstatt dessen K (E8 — F8) ziehet, dann nimmt L (C1 — F4) und wenn er dann (G5 — F4) nimmt, giebt D (H5 — C5) Schachmatt.

15. D (H5 — E2) L (C8 — G4)

16. D (E2 — D3) S (B8 — D7)

Er hat den Angriff vereitelt und wird gewinnen.

Fünftes Spiel.

Weiß. Schwarz.

Die vier ersten Züge wie im vorigen Spiel.

5. K. rochirt, welches der beste Zug ist.

5. (D7 — D6)

6. D2 — D4 (H7 — H6)

Wenn er anstatt dessen (G5 — G4) ziehet, dann gehet S (F3 — E1)

7. S (B1 — C3) S (G8 — E7)

Weiß hat zwar einen Bauer weniger, aber eine feste Stellung; ich halte nun beider Spiel völlig gleich.

Bayerische Staatsbibliothek

Kapitel XVII.

Ein vom Verfasser ausgeführtes Spiel.

Die folgende Spieleröffnung ist vor einiger Zeit von dem Verfasser mit einem Freunde durch Correspondenz gespielt worden. Sie entstand aus dem Wunsch, zu untersuchen, ob die verschiedenen großen Autoren (als Lolli, Philidor, Sarratt und die Theilhaber am Traité des Amateurs) in ihrer Absonderung von einander, die sich auf den Grund einer besondern Art der Vertheidigung beziehet, recht hatten, oder ob sie zu einer fehlerhaften Folge in Betreff der fraglichen Stellung führen würde, wenn jeder Spieler den Gang eines andern befolge. Da es mir nicht scheint, daß unsere Spielart durch einen schlechten Zug mangelhaft ist, bin ich in meiner Meinung bestärkt, daß der Angreifende stets den Gambitbauer bei dieser Vertheidigung widererlangen könne; und die sich daraus ergebende Schlußfolge ist: Wenn der, welcher das Gambit giebt, seinen Springer nicht en prise läßt, sondern ihn auf das fünfte Feld seines Königs ziehet, soll der andere Schach geben, und gleich darauf den Gambitbauer vorrücken, das für sein Spiel am besten wäre; es sey denn, daß er das Gambit des Salvio gern annimmt.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. (F 2 — F 4)	(E 5 — F 4) †
3. S (G 1 — F 3)	(G 7 — G 5)
4. L (F 1 — C 4)	(G 5 — G 4)
5. S (F 3 — E 5)	D (D 8 — H 4) *
6. K (E 1 — F 1)	S (G 8 — H 6)
7. (D 2 — D 4)	(D 7 — D 6)
8. S (E 5 — D 3)	(F 4 — F 3)
9. (G 2 — G 3)	D (H 4 — E 7)

Die meisten Autoren haben das Spiel nicht weiter fortgesetzt, weil sie dafür hielten, daß Schwarz durch den erlangten Bauer das Spiel gewinnen werde. Es ist nicht zu bezweifeln, daß Schwarz vom sechsten Zuge an die besten Züge ausführte, da ich der Meinung bin, daß er den Gambitbauer vorrücken sollte. (Siehe am Ende die Bemerkung über diesen Zug.)

10. S (B 1 — C 3)	(C 7 — C 6)
11. (H 2 — H 3)	

Anstatt dieses Zuges könnte auch K (F 1 — F 2) gezogen werden, und dann S (D 3 — F 4). Ziehet er nun S (H 6 — G 8), dann nimmt (H 3 — G 4) und wenn er mit L (C 8 — G 4 widernimmt, dann gehet S (C 3 — F 2), und wenn er alsdann D (E 7 — D 7) ziehet, gehet T (H 1 — H 4). Bei diesem Spiel, glaube ich, wird er nichts gewinnen, wenn er den Bauer (C 7) vorrückt.

11.	(F 7 — F 5) Siehe Veränderung.
12. L C 1 — H 6 †	(F 5 — E 4) †

Weiß. Schwarz.

Wollte er L (F8 — H6) nehmen, dann nimmt (E4 — F5) und wenn er dann mit L (C8 — F5) widernimmt, so nimmt (H3 — G4), worauf er L (F5 — D3) nimmt, den D (D1 — D3) widernimmt, und es bleibt (den Ausdruck Ponziani's für diese Stellung anwendend) con giuoco d'irreparabile offesa.

13. D (D1 — D2)

Erstens.

13. L (F8 — H3) †

Sollte er anstatt dessen L (C8 — E6) ziehen, so werden erst die Läufer abgetauscht, und dann mit S (C3 — E4) genommen.

14. D (D2 — H3) † K (E5 — D8)
15. T (A1 — E1) (D6 — D5)
16. L (C4 — D5) † (C6 — D5) †
17. S (C3 — D5) †, und hat ein gewonnenes Spiel.

Zweitens.

13. (D6 — D5)
14. T (A1 — E1) L (C8 — F5)

Hätte er diesen Läufer auf (E6) gezogen, dann müßte S (D3 — C5) gehen.

15. (H3 — G4) † L (F5 — G6)
16. L (H6 — F8) † T (H8 — F8) †
17. L (C4 — D5) † (C6 — D5) †
18. S (C3 — D5) †, und hat ein besseres Spiel.

Weiß. Schwarz.

Drittens.

13. (G 4 — H 3) †
14. S (C 3 — E 4) † (D 6 — D 5)

Wenn er dafür L (F 8 — H 6) nimmt, so wird derselbe mit der Dame widergenommen. Ziehet er L (C 8 — F 5), dann gehet L (H 6 — G 5), wodurch eine Stellung erlangt wird, die das Gewinnen des Spiels zur Folge hat.

15. L (H 6 — G 5) L (F 8 — H 6)

Wenn er anstatt dessen die Dame hinwegziehet, so gibt der Springer Schach, und erhält eine ganz vorzügliche Stellung.

16. Nun kann entweder S (E 4 — F 6) Schach geben, oder L (G 5 — H 6) nehmen, wo in jedem Falle das Spiel gewonnen wird.

Veränderung beim 11ten Zug.

11. (G 4 — H 3) †
12. L (C 1 — H 6) † (A) L (F 8 — H 6) †
13. D (D 1 — F 3) †

Erste Vertheidigung.

13. T (H 8 — G 8)
14. S (D 3 — F 2) T (G 8 — G 6)
15. S (C 3 — E 2) und erhält wenigstens den Bauer zurück.

Zweite Vertheidigung.

13. L (H 6 — G 7)
14. S (C 3 — E 2) S (B 8 — D 7)

Wenn er dafür (H 7 — H 5 ziehet, dann gehet S (D 3 — F 2).

Weiß.	Schwarz.
15. S (D 3 — F 2)	S (D 7 — F 6)

Da nun dieser Bauer zu weit vorgerückt ist, gehet er verloren.

A.

12. D (D 1 — F 3) †	L (C 8 — G 4)
13. D (F 3 — F 4)	

Erstens.

13.	T (H 8 — G 8)
14. S (D 3 — F 2)	T (G 8 — G 6)
15. S (F 2 — G 4) †	S (H 6 — G 4) †
16. D (F 4 — F 3)	T (G 6 — F 6)
17. L (C 1 — F 4) und gewinnt.	

Hätte er anstatt T (G 6 — F 6) die D (E 7 — F 6) gezogen, so wäre auch der L (C 1 — F 4) gegangen, und er konnte nicht D (F 6 — D 4) nehmen.

Zweitens.

13.	(F 7 — F 5)
14. (E 4 — F 5) †	L (G 4 — F 5) †
15. L (C 1 — D 2)	L (F 5 — D 3) † u. *
16. L (C 4 — D 3) † und sollte gewinnen.	

Drittens.

13.	S (B 8 — D 7)
14. S (D 3 — F 2)	T (H 8 — G 8)

Ziehet er anstatt dessen S (D 7 — F 6), so nimmt S (F 2 — G 4); ziehet er aber dafür (F 7 — F 5), so nimmt (E 4 — F 5) und wenn er alsdann mit dem Läufer (G 4 — F 5) nimmt, gehet L (C 1 — D 2).

15. S (F 2 — G 4) †	T (G 8 — G 4) †

Weiß.	Schwarz.
16. D (F4 — F3)	S (D7 — F6)
17. L (C1 — F4) u. s. w.	

Viertens.

13.	L (F8 — G7)
14. S (D3 — F2)	(F7 — F5)
15. (E4 — E5)	(D6 — D5)
16. L (C4 — D3)	S (B8 — D7)
17. S (F2 — H3) † u. s. f.	

Bemerkung zum 9ten Zug.

Um dieses Spiel in allen Arten der in Frage stehenden Vertheidigung zu vervollständigen, welches zu dem vorgesetzten Zwecke erforderlich ist, füge ich noch die Züge hinzu, welche Folge von dem Schachgeben im 9ten Zuge sind.

9.	D (H4 — H3) *
10. K (F1 — E1)	D (H3 — H5)

Wenn er D (H 3 — G 2) ziehet, so gehet S (D 3 — F 2), und dann wird die Dame durch Läufer (C 4 — F 1) gewonnen.

11. S (D 3 — F4)	D (H 5 — A 5) *
12. L (C1 — D 2)	D (A 5 — B 6)

Sein bester Zug ist D (A 5 — A 4) und wenn dann S (B 1 — A 3) ziehet, gehet D (A 4 — D 7); hierbei erhält Weiß noch immer durch S (F 4—D 5) ein besseres Spiel.

13. S (F 4 — D 5)	D (B 6 — D 4) †
14. L (C4 — D 3)	D (D 4 — C 5)

Weiß.	Schwarz.
15. L (D2 — E3)	D (C5 — A5) *

Zöge er D (C5 — C6) dann ginge L (D3—B5) und wenn er denselben mit D (C6 — B5) nimmt, gehet S (D5 — C6), wodurch er die Dame verlieren würde.

16. (B2 — B4)	D (A5 — A4)
17. L (D3 — B5) *	D (A4 — B5) †

18. S (D5 — C7) † und *, wodurch er die Dame gewinnt.

Kapitel XVIII.

Vom Gambit des Cunningham.

Diese Eröffnung heißt Bertin das Gambit der drei Bauern, es ist aber allgemein als das Gambit des Cunningham bekannt, weil es von dem berühmten englischen Schachspieler dieses Namens soll angegeben worden seyn.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	L (F8 — E7)
4. L (F1 — C4)	L (E7 — H4) *

Der beste Zug für Weiß wäre nun, wie nachher gezeigt wird, K (E1 — F1), wie Philidor angibt. Durch das Aufopfern der Bauern wird ein heftiger Angriff erlangt, der aber nicht hinreicht, das Spiel zu erzwingen.

5. (G2 — G3)	(F4 — G3) †

6. K rochirt. Ponziani hat gezeigt, daß Weiß gewinnen müsse, wenn das Rochiren nach italienischer Art geschiehet, d. i. wenn der König auf H 1 gehet, weil er dadurch einen Zug gewinnt.

6.	(G3 — H2) † u. *
7. K (G1 — H1)	

Erste Vertheidigung.

Weiß.	Schwarz.
7.	L (H 4 — E 7) schlecht.
8. L (C4 — F 7) † u.* *)	K (E8 — F8)

Nimmt er dafür K (E 8 — F 7), so gibt S (F 3 — E 5) Schach, und wenn er hernach K (F 7—E 6) ziehet, gibt die Dame (D 1 — G 4) Schach; nimmt er nun den Springer, so wird er in zwei Zügen matt seyn.

9. S (F3 — E5)	S (G8 — F6)
10. L (F 7 — B 3)	D (D 8 — E 8)
11. S (E 5 — F 7)	T (H 8 — G 8)
12. (E 4 — E 5)	(D 7 — D 5)

13. (E 5 — F 6) nimmt, und hat ein Spiel, das so gut, als gewonnen ist.

Zweite Vertheidigung.

7.	(D 7 — D 5) sehr gut.
8. L (C4 — D5) †	

Schwarz hat nun zwei Züge, die eine sichere Vertheidigung herbeiführen; er kann entweder S (G8—F6) oder wie Ponziani angibt, L (C 8 — H 3) ziehen; in beiden Fällen sind die entstehenden Veränderungen unzählbar, und ich bedauere, daß der Raum es nicht gestattet, Mehreres über dieselben zu sagen. **)

---

*) Ziehet Weiß dafür Springer (F 3 — E 5) und wenn er S (G 8 — H 6) ziehet, mit D (D 1 — H 5) gehet, ist der Angriff viel stärker, und kann bald das Schachmatt bewirken.

**) Eine sichere Vertheidigung scheint zu erfolgen, wenn Schwarz im sechsten Zug nicht nimmt, sondern

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. (F 2 — F 4)	(E 5 — F 4) †
3. S (G 1 — F 3)	L (F 8 — E 7)

Er würde besser (G 7 — G 5) ziehen.

4. L (F 1 — C 4)	L (E 7 — H 4) *
5. K (E 1 — F 1)	

Er wird nun in jedem Falle den Gambitbauer durch die Stellung des Läufers verlieren; denn ziehet er (G 7 — G 5), so nimmt S (F 3 — H 4) den Läufer; ziehet er S (G 8 — H 6), dann gehet (D 2 — D 4); wollte er hiernach S (H 6 — G 4) ziehen, so gehet D (D 1 — E 2); da alsdann zwei Steine für den Thurm erhalten werden, wenn er denselben mit dem Springer angreifen sollte.

5.	L (H 4 — G 5)
6. (D 2 — D 4)	(D 7 — D 6)
7. S (F 3 — G 5) †	D (D 8 — G 5) †

8. D (D 1 — F 3) erhält den Bauer zurück, und ein gutes Spiel.

(D 7 — D 6) ziehet; die daraus erfolgenden Veränderungen sind vielfach, und daher wird hier die Ausführung des Spiels nicht weiter abgehandelt.

Kapitel XIX.

Vom Gambit des Salvio.

Dieses Gambit, oder im eigentlichen Sinne die Vertheidigung des Gambit, wurde zuerst in dem herrlichen Werke über die Schachspielkunst von Dr. Salvio gelehrt. Es ist eine sichere Spielart, und wenn der, welcher das Gambit gibt, nicht gehörig damit vertraut, oder nicht vorsichtig genug ist, kann er leicht in Irrthum gerathen.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. S (G1 — F3)	(G7 — G5)
4. L (F1 — C4)	(G5 — G4)

Bei dieser Eröffnung wird vorausgesetzt, daß Weiß den Springer nicht en prise läßt.

5. S (F3 — E5)	D (D8 — H4) *
6. K (E1 — F1)	S (G8 — F6)

Dieser Zug von Schwarz ist es, welcher das Gambit des Salvio von den andern unterscheidet. Der beste Zug für Weiß ist D (D1 — E1), wie in dem folgenden Spiel gezeigt wird; das Folgende wird zeigen, daß Weiß den Bauer F 7 nicht nehmen kann, das doch die meisten Spieler thun werden.

Weiß.	Schwarz.

Wird F 7 durch S (E 5 — F 7) genommen, dann gehet (D 7 — D 5), und er erhält für den Thurm zwei Steine.

7. L (C 4 — F 7) † u. *	K (E 8 — E 7)

Salvio läßt den König auf D 8 gehen, aber Philidor verbessert den Zug dadurch, daß er ihn so ziehen läßt, wie hier angegeben ist.

8. L (F 7 — B 3)	(D 7 — D 6)
9. S (E 5 — D 3)	S (F 6 — H 5)
10. D (D 1 — E 1)	(G 4 — G 3)
11. K (F 1 — G 1)	L (F 8 — G 7)
12. (C 2 — C 3)	D (H 4 — G 5)

Er hat nun offenbar eine bessere Stellung.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
Die ersten 6 Züge wie vorher.	
7. D (D 1 — E 1)	D (H 4 — E 1) †
8. K (F 1 — E 1) †	S (F 6 — E 4) †
9. L (C 4 — F 7) † u. *	K (E 8 — E 7)
10. L (F 7 — B 3)	S (E 4 — F 6) *)
11. (D 2 — D 4)	(D 7 — D 6)
12. S (E 5 — D 3)	(F 4 — F 3)
13. (G 2 — F 3) †	(G 4 — F 3) †

14. K (E 1 — F 2) Das Spiel stehet gleich. Der

*) Anstatt dieses Zugs wäre wohl (D 7 — D 6) besser, weil hierdurch der Bauer D 2 noch am Vorrücken gehindert wird.

Bauer F6 ist so weit vorgerückt, daß er gewiß verloren gehet. Hieraus scheint es, daß selbst dann, wenn Weiß richtig den Abtausch der Damen bewirkt, behält Schwarz noch ein gleiches Spiel; daher vermuthe ich, wenn Weiß den Springer beim 5ten Zuge nicht en prise läßt, und ihn auf E5 ziehet, so thut Schwarz am besten, das Gambit des Salvio zu spielen, wenn er nicht hinreichend mit den Veränderungen bekannt ist, welche entstehen, wenn er Schach gibt, und dann den Gambitbauer vorrückt.

Kapitel XX.

Vom Gambit des Königs-Läufer.

Diese Spieleröffnung ist früher als ein gewagtes Spiel für den, welcher das Gambit gibt, betrachtet worden, jetzt aber wird es allgemein als ein sicheres Spiel angesehen; ich glaube auch wirklich, daß der Gambitbauer wenigstens wider genommen wird, wie auch die Vertheidigung seyn möchte. Ich empfehle daher dieses Gambit sorgsam zu prüfen, und es öfters zu spielen; nächst dem Gambit des Muzio ist dieses Gambit eins der herrlichsten und interessantesten Spiele.

Der beschränkte Raum gestattet hier nur den Umriß von einigen Hauptveränderungen desselben auszuführen.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. L (F1 — C4)	(G7 — G5)

Er würde besser thun, dafür Schach zu bieten.

4. (H2 — H4) Dieser Zug gewährt den größten Vortheil.

Erste Vertheidigung.

4.	(F7 — F6)
5. D (D1 — H5) *	K (E8 — E7)

Weiß.	Schwarz.
6. D (H5 — F7) *	K (E7 — D6)

7. (E4 — E5) Schach und gewinnt, denn nimmt er K (D 6 — E 5), dann gibt D (F 7 — D5) Schachmatt; bei jedem andern Zug ist er in zwei Zügen matt.

Zweite Vertheidigung.

4.	(H7 — H6)
5. (D2 — D 4)	L (F8 — G7)
6. (H4 — G5) †	(H6 — G5) †
7. T (H1 — H8) †	L (G7 — H8) †
8. D (D1 — H5)	D (D8 — F6)
9. (E4 — E 5)	D (F6 — G7)

10. S (G 1 — H 3) und hat offenbar ein besseres Spiel.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F 2 — F 4)	(E5 — F 4) †
3. L (F1 — C4)	D (D8 — H 4) *

Wenn er anstatt dieses Zuges (F 7 — F 5) ziehet, welches von Philidor, Sarratt und Andern für seinen besten Zug angegeben wird, so ziehet Weiß S (B1 — C3), und wird gewinnen.

4. K (E1 — F1)	L (F8 — C5)
5. (D2 — D4)	L (C5 — B6)
6. S (G1 — F 3)	D (H 4 — G4)

Ziehet er D (H 4 — H 5), das für ihn am

Weiß. Schwarz.

besten wäre, so wird entweder L (C 4 — F 7) nehmen, oder (E 4 — E 5) gehen.

Weiß.	Schwarz.
7. L (C4 — F 7) †	K (E8 — F8)
8. (H 2 — H 3)	D (G4 — G3)
9. S (B1 — C 3)	K (F8 — F7) †
10. S (C3 — E 2)	D (G 3 — G6)

11. S (F 3 — E 5) Schach und erobert die Dame.

Drittes Spiel.

Weiß. Schwarz.

Die drei ersten Züge wie im vorigen Spiele.

Weiß.	Schwarz.
4. K (E1 — F1)	(D 7 — D 6)

Einige Autoren empfehlen nun den Zug (C2—C3) und eine Ausführung nach diesem Zug findet sich bei Gianutio, wo auf das Angreifen der Dame durch L (C 8 — G 4), Weiß durch D (D 1 — B 3) gewinnt; da es aber ungewiß ist, ob er die Absicht habe, den Läufer zu ziehen, so rathe ich nicht dazu, den Bauer C 2 zu ziehen, da dieses eine Schwäche veranlaßt, und der Gegner alsdann im Stande ist, den Gambitbauer zu unterstützen. Der beste Zug ist:

Weiß.	Schwarz.
5. (D 2 — D 4)	L (C8 — G4)

Sein bester Zug ist (G 7 — G 5). Weiß kann nun D (D 1 — D 3) oder

Weiß.	Schwarz.
6. S (G1 — F 3)	(G 7 — G 5)
7. S (B 1 — C 3)	L (G 4 — F 3) †
8. D (D 1 — F 3) †	S (G 8 — E 7)
9. (G 2 — G 3)	D (H4 — H 3) *
10. K (F1 — F 2)	(F 4 — G 3) † u. *

Weiß.	Schwarz.
11. (H2 — G3) †	D (H3 — D7)

12. L (C1 — G5) † und hat ein besseres Spiel. Zu bemerken ist, wenn er beim 10ten Zug L (F8 — G7) ziehet, dann gehet S (C3 — E2) oder S (C3 — B5).

Viertes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E2 — E4)	(E7 — E5)
2. (F2 — F4)	(E5 — F4) †
3. L (F1 — C4)	D (D8 — H4) *
4. K (E1 — F1)	(G7 — G5)

5. S (G1 — F3) Weiß könnte auch erst den Springer B1 ziehen.

5.	D (H4 — H5)
6. (H2 — H4)	(H7 — H6)
7. S (B1 — C3)	S (G8 — E7)

8. (D2 — D4). Die beiden letzten Züge können auch versetzt werden, und wenn er den Springer F3 mit dem Läufer C8 angreift, dann gehet der König (F1 — F2).

8.	(D7 — D6)
9. K (F1 — G1)	(G5 — G4)

10. S (F3 — E1) und erhält den Bauer zurück.

Fünftes Spiel.

Weiß.	Schwarz.

Die vier ersten Züge wie im vorigen Spiel.

4.	(D7 — D6)

Weiß.	Schwarz.
5. (D2 — D4)	(G7 — G5)
6. S (G1 — F3)	D (H4 — H5)
7. (H2 — H4)	L (F8 — H6) *)

Einige unserer vorzüglichsten Autoren (Sarratt mit einbegriffen) scheinen sich auf diesen Zug, als auf einen sehr kräftigen, zu verlassen; aber alle lassen hernach sehr schwächende Züge folgen, die das Spiel verderben. Sarratt sagt nun, daß Weiß K (F1 — G1) ziehen soll; der bessere Zug aber ist;

8. S (B1 — C3)

Erste Vertheidigung.

8.	L (C8 — G4)
9. K (F1 — F2)	L (G4 — F3) †

Wenn er dafür (G5 — H4) nähme, so würde S (C3 — D5) gehen.

10. (G2 — F3) †	(G5 — H4) †

Ziehet er dafür D (H5 — G6), dann nimmt (H4 — G5) und wenn er mit der Dame widernimmt, dann nimmt L (C1—F4), und dann gehet S (C3—D5).

11. S (C3 — D5)	K (E8 — D8)

---

*) Ziehet er dafür den Bauer (F7 — F6), so ist die Folge:

8. S (B1 — C3)	S (G8 — E7)
9. K (F1 — F2)	D (H5 — G4)
10. (H4 — G5) †	(F6 — G5) †
11. T (H1 — E1)	(C7 — C6)

und er hat eine bessere Stellung. G.

Weiß. Schwarz.

Weiß nimmt nun den Gambitbauer, und hat ein besseres Spiel.

Zweite Vertheidigung.

8.	(G5 — G4)
9. S (F3 — E1)	S (G8 — E7)
10. S (C3 — E2)	S (E7 — G6) (A)
11. S (E1 — D3)	(F4 — F3)

12. S (E2 — G3) und hat einen guten Angriff erlangt.

A.

10.	(F4 — F3)
11. S (E2 — G3)	D (H5 — G6)

Weiß kann nun entweder die Läufer abtauschen, oder

12. (H4 — H 5)	D (G6 — F6)
13. (G2 — F 3) †	(G4 — F3) †

14. D (D1 — F3) nimmt, und ich halte dafür, daß die Stellung von den Weißen besser sey. Bei dem Vorrücken des Bauers (H 2 — H 4) im 7ten Zug, sagt Ponziani, daß der beste Zug für Schwarz L (F8 — G7) wäre; er scheint zu glauben, daß dies für Schwarz eine sichere Vertheidigung sey. Die beiden Züge, die er für Weiß angibt, sind T (H1 — H2) oder (D2 — D4); ich habe aber die zuversichtlichste Meinung, daß Schwarz ein gutes Spiel erhalten werde, wenn Weiß einen dieser Züge thut; obschon das richtige Durchführen des Spiels äußerst schwierig ist. Es gibt aber einen andern Zug, den Weiß ausführen mag, wenn er L (F8 — G7) ziehet,

und der, wie ich glaube, zum wenigsten dahin führt, den Gambitbauer wider zu erhalten; ich meine nämlich S (B 1 — C 3). Da dieser Zug bisher von keinem angegeben wurde, so enthalte ich mich, hier eine Ausführung desselben mitzutheilen, beabsichtige aber in der Zukunft (wenn nicht noch ein besserer Zug diesem meinem Vorhaben vorgreift) die hauptsächlichsten Veränderungen die daraus entstehen, in einer zweckmäßigern Form bekannt zu machen.

Kapitel XXI.

Wie man dem Gambit ausweichen kann.

Erstes Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. (F 2 — F 4)	

Wenn er das Gambit nicht gerne annimmt, kann er entweder den Läufer des Königs ziehen, welches im folgenden Spiel geschiehet, oder

2.	(D 2 — D 4)
3. (E 4 — D 5) †	

Erste Art des Spielens.

3.	D (D 8 — D 5) †
4. S (B 1 — C 3)	D (D 5 — E 6)
5. S (G 1 — F 3)	(E 5 — F 4) † u. *
6. K (E 1 — F 2)	(C 7 — C 6) (A)
7. L (F 1 — E 2)	S (G 8 — F 6)

8. T (H 1 — E 1) und das Spiel stehet für beide gleich.

A.

6.	L (F 8—C 5) *, schlecht
7. (D 2 — D 4)	

Er müßte nun L (C 5 – E 2) ziehen, denn spielt er

7.	L (C 5 — B 6) so ziehet
8. L (F 1 — B 5) *	K (E 8 — D 8 od. F 8)

Weiß.	Schwarz.

Ziehet er dafür (C 7 — C 6), dann gehet ebenfalls
9. T (H 1 — E 1) und gibt in dem nächsten Zug Schachma t, wenn er mit der Dame wegziehet.

Zweite Art des Spielens.

3.	(E 5 — F 4) †, sehr gut
4. S (G 1 — F 3)	S (G 8 — F 6)

Wenn er dafür D (D 8 — D 5) nimmt, dann gehet wie vorhin S (B I — C 3).

5. L (F 1 — C 4)	L (F 8 — D 6)

6. (D 2 — D 4) oder rochirt, und das Spiel ist für beide gleich.

Zweites Spiel.

Weiß.	Schwarz.
1. (E 2 — E 4)	(E 7 — E 5)
2. (F 2 — F 4)	L (F 8 — C 5)
3. S (G 1 — F 3)	(D 7 — D 6)
4. (C 2 — C 3)	

Erste Art des Spielens.

4.	D (D 8 — E 7)
5. (D 2 — D 4)	(E 5 — D 4) †
6. (C 3 — D 4) †	

Er müßte nun L (C 5 — B 6) ziehen, und sie hätten ein gleiches Spiel; aber er ziehe

6.	D (E 7 — E 4) † u. *
7. K (E 1 — F 2)	L (C 5 — B 6)
8. L (F 1 — B 5) *	

Er mag nun den König ziehen, oder etwas vor-

Weiß.	Schwarz.

setzen, so wird Weiß immer durch T (H 1 — E 1) wie in dem vorigen Spiele gewinnen.

Zweite Art des Spielens.

4.	L (C8 — G4)
5. (F4 — E5) †	(D6 — E5) † (A)
6. L (F1 — C4)	L (G4 — F3) †

7. D (D1 — F3) und das Spiel stehet gleich.

A.

5.	L (G4 — F3) †
6. D (D1 — F3) †	(D6 — E5) †
7. D (F3 — G3)	D (D8 — F6)

8. L (F1 — C4) und das Spiel ist gleich.

Kapitel XXII.

Von den verschiedenen Arten am Ende des Spieles das Schachmatt zu erzwingen.

Es soll nun durch Beispiele gezeigt werden, wie mit den wenigsten Zügen das Spiel gewonnen wird, wenn man am Ende noch gewisse Steine behalten hat. Hierbei ist zu erwägen, daß ähnliche Stellungen in fünfzig Zügen gewonnen werden müssen, weil sonst der Gegner das Recht hat, das Spiel als unentschieden aufzugeben.

I.

König und Thurm gegen den König.

Der König und der Thurm müssen jedesmal gegen den feindlichen König allein gewinnen; es geschiehet dadurch, daß derselbe auf ein Seitenfeld des Bretts getrieben, und dann auf folgende Weise verfahren wird.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König auf D5	König auf B8
Thurm auf C6	

Hat nun Weiß den Zug, so ziehet derselbe:

1. K (D5 — C5)	K (B8 — B7)

Weiß.	Schwarz.
2. K (C5 — B5)	K (B7 — A7)
5. T (C6 — C7) *	K (A7 — A8) am besten
4. K (B5 — B6 od A6)	K (A8 — B8)

5. T (C7 — C6) und gibt im nächsten Zug Schachmatt. *)

---

*) Das Erzwingen des Schachmatts mit Thurm und König ist so leicht auszuführen, daß man es sogar dem Gegner überlassen kann, ein Seitenfeld zu bestimmen, auf welches ein König hingetrieben, und matt werden soll. Das Verfahren hierbei wird aus der folgenden Ausführung erhellen.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König auf D4	König auf C6
Thurm auf G3	

Schwarz will auf A4 matt werden, und Weiß ziehet

1. T (G3 — E3)	K (C6 — D6)
2. K (D4 — C4)	K (D6 — D7)
3. K (C4 — C5)	K (D7 — D8)
4. K (C5 — C6)	K (D8 — C8)
5. T (E3 — D3)	K (C8 — B8)
6. T (D3 — D8) *	K (B8 — A7)
7. T (D8 — H8)	K (A7 — A6)
8. T (H8 — H7)	K (A6 — A5)
9. K (C6 — C5)	K (A5 — A6)
10. T (H7 — G7)	K (A6 — A5)
11. T (G7 — G6)	K (A5 — A4)
12. K (C5 — C4)	K (A4 — A3)
13. T (G6 — G2)	K (A3 — A4)

14. T (G2 — A2) Schach und matt.

Schwarz hat hier durchgängig solche Züge gethan, die dem Vorhaben des Weiß am hinderlichsten waren.

Da die Dame eben die Züge wie der Thurm machen kann, und noch ausgedehntere Gewalt hat, so ist leicht zu finden, wie man das Schachmatt mit derselben erzwingen kann; der Gegner muß auch hier auf die äußern Felder hingetrieben werden.

In der folgenden Stellung hat Weiß den Zug, und kann im dritten Zug Schachmatt geben, ohne den König zu ziehen; ich übergehe vorsätzlich die Ausführung, da sie selbst für Anfänger nicht schwierig ist, wenn sie so wie oben gezeigt wurde, ziehen.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König auf E6	König auf E8
Thurm auf E5	

II.

Schachmatt mit zwei Läufer zu erzwingen.

Dieses Schachmatt, so wie das mit Läufer und Springer kommt so selten vor, daß es nicht der Mühe lohnt, welche auf das Erlernen desselben verwendet wird, aber die Neugier zu befriedigen, und die allgemeine Ausbildung zu erlangen, erfordern, daß man es verstehe. Der König muß in eine Ecke getrieben werden, und die hier folgende Stellung wird zur hinreichenden Erläuterung dienen, um die Art kennen zu lernen, wie das Schachmatt bewirkt wird.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König auf G5	König auf E8

Weiß.	Schwarz.
Läufer auf F 5	
Läufer auf F 4	

Weiß hat den Zug.

1. K (G 5 — F 6)	K (E 8 — D 8)
2. L (F 4 — D 6)	K (D 8 — E 8)
3. L (D 6 — C 7)	K (E 8 — F 8)
4. L (F 5 — D 7)	K (F 8 — G 8)
5. K (F 6 — G 6)	K (G 8 — F 8)
6. L (C 7 — D 6) *	K (F 8 — G 8)

7. L (D 7 — E 6) Schach, und im nächsten Zug gibt er Schachmatt.

III.

Vom Schachmatt durch Läufer und Springer.

Dies ist das schwierigste und eleganteste Schachmatt; selbst viele sehr gute Spieler werden es öfters in den festgesetzten fünfzig Zügen nicht ausführen können. Das Schachmatt muß in einem der Eckfelder gegeben werden, welches die Farbe hat, die der Läufer bestreicht. Um dies auszuführen, muß der feindliche König erst gezwungen werden, auf ein Seitenfeld des Brettes zu ziehen, wornach er durch eine Reihe schöner, obschon bestimmter Züge, in das für ihn fatale Eckfeld getrieben wird.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König auf F 6	König H 8
Läufer auf F 5	
Springer auf G 5	

Weiß.	Schwarz.
Weiß ziehet.	
1. S (G5 — F7) *	K (H8 — G8)
2. L (F5 — E4)	K (G8 — F8)
3. L (E4 — H7)	K (F8 — E8)
4. S (F7 — E5)	Er hat nun die Wahl, zu ziehen.

Erstens.

4.	K (E8 — F8)
5. S (E5 — D7) *	K (F8 — E8)
6. K (F6 — E6)	K (E8 — D8)
7. K (E6 — D6)	K (D8 — E8)

Ziehet er anstatt dessen K (D8 — C8), so wird er auf eben diese Art in noch wenigern Zügen matt.

8. L (H7 — G6) *	K (E8 — D8)
9. S (D7 — C5)	K (D8 — C8)
10. L (G6 — F7)	K (C8 — D8)

Wenn er dafür auf B8 gehet, so wird er noch früher matt.

11. S (C5 — B7) *	K (D8 — C8)
12. K (D6 — C6)	K (C8 — B8)
13. K (C6 — B6)	K (B8 — C8)
14. L (F7 — E6) *	K (C8 — B8)
15. S (B7 — C5)	K (B8 — A8)
16. L (E6 — D7)	K (A8 — B8)
17. S (C5 — A6) *	K (B8 — A8)
18. L (D7 — C6) Schach und matt.	

Zweitens.

4.	K (E8 — D8)
5. K (F6 — E6)	K (D8—C7) am best.
6. S (E5 — D7)	K (C7 — C6)

Weiß. Schwarz.

Ziehet er K (C 7 — D 8) oder C 8, dann gehet K (E 6 — D 6), und treibt ihn in wenigern Zügen in die Ecke; ziehet er aber K (C 7 — B 7), dann gehet L (H 7 — D 3), ziehet er hierauf (B 7 — C 6), so gehet L (D 3 — C 4) und hernach L (C 4 — B 5).

7. L (H 7 — D 3)	K (C 6 — C 7)
8. L (D 3 — B 5)	K (C 7 — D 8)
9. S (D 7 — E 5)	K (D 8 — C 7)
10. S (E 5 — C 4)	K (C 7 — D 8)
11. K (E 6 — D 6)	K (D 8 — C 8)
12. S (C 4 — A 5)	K (C 8 — D 8)
13. S (A 5 — B 7) *	K (D 8 — C 8)
14. K (D 6 — C 6)	K (C 8 — B 8)
15. S (B 7 — D 6)	K (B 8 — A 7)
16. K (C 6 — C 7)	K (A 7 — A 8)
17. L (B 5 — C 4)	K (A 8 — A 7)
18. S (D 6 — C 8) *	K (A 7 — A 8)
19. L (C 4 — D 5) Schach und matt.	

Es ist unmöglich, alle Fälle auszuführen, die am Ende des Spiels den Gewinn desselben erzwingen, hat man noch hinreichende Gewalt dazu behalten. Wenn man darüber nachdenkt, wird bald gefunden werden, wie man mit der Dame gegen einen Läufer, oder in einer andern ähnlichen Lage gewinnen kann. Unter andern müssen im Allgemeinen die folgenden Endspiele durch die größere Macht gewonnen werden; aber man muß wohl erwägen, daß es mehrere Ausnahmen gibt, bei welchen durch eine besondere Stellung der Steine derjenige, welcher die geringere Gewalt hat, das Spiel unentschieden machen kann.

König und Dame gegen König und Thurm.

König und Dame gegen König, Thurm und Bauer.

König und Dame gegen König und zwei niedere Steine.

König, zwei Läufer und Springer gegen König und Thurm.

Die günstigste Stellung der Springer gegen eine Dame, ist, wenn sie sich gegenseitig unterstützen, und vom König begleitet werden. Der Spieler, welcher die Dame hat, muß dahin trachten, einen von ihnen in Bewegung zu bringen, das ihm den Gewinn des Spiels, durch ein die Springer zerstreuendes Schachgeben, bringen wird. Die günstigste Stellung für die Läufer ist, wenn der König in der zweiten Reihe der Felder, und die Läufer unmittelbar vor ihm stehen; aber im Allgemeinen wird die Dame gegen zwei niedere Steine gewinnen.

Kapitel XXIII.

Von den unentschiedenen Spielen.

Ein Spiel kann auf verschiedene Arten unentschieden bleiben, die hauptsächlichsten derselben werde ich hier zeigen, und mit dem Patsetzen anfangen.

Das Patsetzen geschiehet gewöhnlich dadurch, daß der Gegner, in dem Eifer, Schachmatt zu geben, zu schnell voranrückt, so daß er es übersiehet, wie die Stellung des Königs und der Steine ist, wenn noch einige da sind. Ein Beispiel wird dies eben so gut erläutern, als wenn deren hundert gegeben würden.

Stellung der Steine.

Weiß.	Schwarz.
König auf **H1**	König auf **F4**
Bauer auf **H3**	Dame auf **A2**
	Bauer auf **H4**

Schwarz hat den Zug, und sollte K (**F4 — G3**) ziehen, welches Weiß zwingen würde, K (**H1 — G1**) zu ziehen, worauf er mit D (**A2 — A1**) Schachmatt geben würde; er spiele aber, um den König schnell zu fangen, D (**A2 — F2**), so ist das Spiel unentschieden, weil der König pat ist, da er nirgends hinziehen kann, ohne in's Schach zu kommen, nicht im Schach ist, und auch keinen Stein hat, der gehen kann.

Mehrere Stellungen haben die Beschaffenheit, daß man durch das Aufopfern eines Steins den Gegner zwingen kann, pat zu setzen; die folgende Stellung ist sehr belehrend, obschon sie sehr einfach ist.

Weiß.	Schwarz.
König auf **H1**	König auf **F3**
Thurm auf **G2**	Dame auf **E6**

Weiß ziehet, und macht das Spiel auf folgende Weise unentschieden.

T (**G2 — G3**) * K (**F3 — G3**) nimmt und Weiß ist pat; nimmt er nicht, sondern gehet mit dem König auf **F3**, so nimmt T (**G3 — E3**) die Dame.

Es ereignet sich wohl zuweilen, daß jeder der beiden Spieler dieselben Züge wiederholen, und keiner eine Änderung machen will, weil dadurch für ihn ein Nachtheil entstehen könnte; in solchen Fällen bleibt das Spiel unentschieden.

Ein immerwährendes Schachbieten macht das Spiel unentschieden, und ziehet einen oft aus der Verlegenheit; man bemerke die folgende Stellung:

Weiß.	Schwarz.
König auf **H1**	König auf **G8**
Dame auf **C2**	Dame auf **F4**
Läufer auf **F2**	Thurm auf **F8**
Bauern auf **G2** und **H2**	Bauer auf **G6**

In dieser Stellung habe Schwarz den Zug, und nehme mit D (**F4 — F2**); Weiß nimmt D (**C2 — G6**) und Schach; da nun Schwarz gezwungen ist, K (**G8 — H8**) zu ziehen, gibt Weiß wiederum auf

H 6 Schach, und gibt auf diese beiden Felder immer Schach, weil er sonst matt würde, und das Spiel bleibt unentschieden.

Das Spiel ist, wie ich früher sagte, unentschieden, wenn man auch eine hinreichende Macht besitzt, jenen matt zu machen, es aber nicht anzufangen weiß, dasselbe in der erforderlichen Anzahl Züge zu bewirken. Behält man zum Beispiel noch einen Springer und einen Läufer übrig, und der Gegner benachrichtigt, daß er die Züge zählen will; gibt man nun nicht während fünfzig Zügen (an jeder Seite) Schachmatt, so ist das Spiel als unentschieden zu betrachten. Wäre dies nicht, so könnte man bei einem unerfahrenen Gegner, vier und zwanzig Stunden hindurch, mit dem König vergeblich auf dem Brett herumspazieren.

Ein anderer Fall, in welchem das Spiel unentschieden bleibt, ist, wenn beide Theile so wenige Steine haben, daß keiner den andern mit hinreichender Gewalt angreifen kann. Vorausgesetzt, daß jeder Spieler noch einen Thurm und einen Läufer habe, so ist es besser, das Spiel als unentschieden aufzugeben, als es in der Absicht fortzusetzen, daß der Gegner vielleicht einen Stein en prise lassen werde. Hat einer noch die Dame und sein Gegner die beiden Thürme, so ist es einleuchtend, daß das Spiel nicht beendigt werden würde, wenn es nicht als unentschieden aufgegeben wird.

Endlich ist das Spiel unentschieden, wenn keiner der beiden Spieler so viele Kraft behalten hat, um dem andern Sachmatt geben zu können; z. B. wenn jeder nur noch den König allein hat, oder wenn einer

den König und einen Läufer oder einen Springer gegen den König hat.

Diesen Gegenstand will ich nun mit der Angabe solcher Endspiele beschließen, die eine solche Beschaffenheit haben, daß sie aus der Natur ihrer Stellungen und ihrer Kräfte allgemein als unentschieden erkannt werden. Endspiele, in welchen Bauern vorkommen, werden in dem nächsten Kapitel abgehandelt.

Der König und zwei Springer gegen den König.

Der König und ein Thurm gegen den König, Läufer oder Springer und zwei Bauern.

Der König und Läufer oder Springer gegen König und Thurm.

Der König und zwei Thürme gegen König und Dame.

König und Dame gegen König, Thurm und Läufer oder Springer.

König, Thurm und Läufer gegen König und Thurm.

Philidor war der Meinung, daß Thurm und Läufer gegen den Thurm gewinnen könne, und hat eine Stellung, die sehr schön durchgespielt ist, angegeben, worin er das Schachmatt erzwang. Da es aber nicht den Anschein hat, daß der Gegner gezwungen werden kann, in eine solche Stellung zu kommen, so dient die Erörterung Philidors nur dazu, zu zeigen, daß es Fälle gibt, in denen man Schachmatt geben kann, ist aber nicht der allgemein angenommenen Meinung entgegen, die darin bestehet, daß das Spiel (nur wenige Fälle ausgenommen) als unentschieden betrachtet wird.

Kapitel XXIV.

Spielendungen, worin nur Bauern vorkommen.

Die Kunst, am Ende eines Spiels die Bauern gut zu ziehen, ist einer der schwierigsten Theile des Schachspiels, und viele andererseits gute Spieler wissen in dieser Hinsicht wenig. Es ist für den Lernenden höchst wichtig, wenigstens die Grundsätze zu verstehen, worauf die mehrsten Berechnungen in Betreff der Bauern am Ende des Spieles gegründet sind; denn wenn er nur ziemlich mit diesem Theile des Wissens bekannt ist, wird er weniger Angst bei dem Abtauschen der verschiedenen Stücke haben; und er wird sich um so mehr ihr Vorrücken, das von seinem Wissen, die Bauern gut zu spielen, abhängt, angelegen seyn lassen, um hernach einen Vortheil über seinen Gegner durch dieselben zu erlangen.

Jeder Schachspieler wird es wohl verstehen; wenn die beiden Könige sich entgegenstehen, so daß nur ein Feld zwischen ihnen ist, so sagt man, daß derjenige den Zug habe, der seinen König dem Gegner gerade gegenübergestellt hat; aber wenige wissen diese Entgegenstellung zu erhalten, wenn verschiedene verwickelte Züge durch eine schwierige Lage entstehen. Ich will mich nun bestreben, auf die möglichst deutliche Weise zu zeigen, nach welchen Grundsätzen die Bauern gespielt werden mögen; und ich muß den Anfänger noch

einmal bitten, auf diesen Theil des Spiels besondere Rücksicht zu nehmen; es ist dieser von einem ausgezeichneten Verfasser die Seele des Spiels genannt worden.

Erste Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf E 5	König auf E 7
Bauer auf E 4.	

Weiß hat in dieser Stellung das Entgegenstellen erhalten, und wird den Bauer zur Dame führen; wenn Schwarz den Zug hat.

1.	K (E 7 — D 7)
2. K (E 5 — F 6)	K (D 7 — E 8)

Gehet er dafür K (D 7 — D 6), so gibt der Bauer Schach; ginge er aber K (D 7 — D 8), so ziehet K (F 6 — F 7).

3. K (F 6 — E 6) Wollte Weiß dafür (E 4 — E 5) ziehen, so würde er durch K (E 8 — F 8) das Spiel unentschieden machen.

3.	K (E 8 — D 8)
4. K (E 6 — F 7)	K (D 8 — D 7)

5. Der Bauer rückt vor und gewinnt.

Man stelle nun Alles so, wie anfänglich angegeben wurde, so wird sich zeigen, daß er das Spiel unentschieden machen kann, wenn Weiß zuerst ziehen muß.

1. K (E 5 — D 5)	K (E 7 — D 7)
2. K (D 4 — D 5)	K (D 7 — E 7)

Hätte er K (D 7 — D 8) gezogen, so würde Weiß K (D 5 — D 6) gehen, und durch diese Gegenstellung

Weiß. Schwarz.

gewinnen; jetzt aber verhindert der Bauer selbst diese Entgegenstellung.

3. (E5 — E6) K (E7 — E8)

4. K (D5 — D6) K (E8 — D8)

Gehet nun K (D6 — E5), so ziehet er K (D8 — E7).

5. (E6 — E7) * K (D8 — E8)

Weiß muß nun entweder den Bauer aufgeben, oder ihn pat setzen, und in beiden Fällen ist das Spiel unentschieden.

Man überdenke dies mit besonderer Aufmerksamkeit, bevor man zum Erforschen der noch folgenden Fälle fortschreitet; suche zu gewinnen, wenn Weiß auf irgend ein anderes Feld gehet, und überlege wohl, welcher Gegenzug für Schwarz in jedem Falle am besten sey. Es ist hierbei wohl zu bemerken, daß eine ähnliche Stellung auf Felder, die von dem äußersten Felde weiter entfernt sind, denselben Erfolg haben werde; auch kann in jeder Kolonne (außer in A und H, worin ein besonderes Beispiel ausgeführt wird) derselbe Grundsatz in Anwendung gebracht werden.

Aus diesem Beispiele folgt: wenn der einzelne König das Feld, welches entweder unmittelbar vor dem Bauer oder um ein Feld von ihm entfernt ist, erreichen kann, ehe der Bauer das sechste Feld erreicht hat, wird er das Spiel unentschieden machen, wo auch der König des Gegners stehen mag; hierbei ist aber vorausgesetzt, daß der einzelne König den Zug nicht hat.

Zweite Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H5	König auf H7
Bauer auf H4	

Der einzelne König kann gegen den Bauer des Thurms immer das Spiel unentschieden machen, wenn er in derselben Kolonne vor ihm ist, wo auch der König des Gegners stehen mag; durch die hier folgenden Züge wird man die Ursache erkennen. Hierbei kommt es nicht darauf an, wer den ersten Zug hat; aber hier soll Schwarz zuerst ziehen, weil es den Anschein hat, daß er dadurch die Gegenstellung verliert.

1.	K (H7 — G7)
2. K (H5 — G5)	K (G7 — H7)
3. (H4 — H5)	K (H7 — G7)
4. (H5 — H6) *	K (G7 — H7)
5. K (G5 — H5)	K (H7 — G8)
6. K (H5 — G6)	K (G8 — H8)

Wenn nun der Bauer vorrückt, ist er pat. Es ist wohl zu berücksichtigen, daß sein König in jeder andern Kolonne noch einen Ausweg haben wird, wodurch Weiß den Bauer zur Dame führen kann, und gewinnen muß; dies kann aber in der Kolonne des Thurms nicht statt haben, und das Spiel ist unentschieden. Eine andere Eigenthümlichkeit der Kolonne des Thurms ist, daß der Bauer auch dann nicht gewinnen kann, wenn er noch durch den Läufer unterstützt ist, es sey denn, daß der Läufer die Farbe beherrscht, worauf der Bauer zur Dame werden soll. Dieses durch ein Beispiel zu erläutern, stelle man

wiederum die angegebene Stellung her, und Weiß habe dabei noch einen Läufer auf F3; so wie vorher Schwarz den ersten Zug, und ziehe.

Weiß.	Schwarz.
1.	K (H7 — G7)
2. L (F3 — E4)	K (G7 — H8)
3. K (H5 — H6)	K (H8 — G8)

Gibt nun der Läufer Schach, so gehet er wieder auf H8, worauf der König oder der Läufer weggehen muß, um das Patsetzen zu vermeiden.

4. K (H6 — G6)	K (G8 — H8)
5. (H4 — H5)	K (H8 — G8)
6. (H5 — H6)	K (G8 — H8) und

das Spiel ist offenbar unentschieden.

Hieraus ergibt sich die Schlußfolge, daß das Spiel unentschieden bleibt, wenn Weiß auch mehrere hinter einander folgende Bauern in der Kolonne des Thurms und einen Läufer hätte, der das Feld des feindlichen Thurms dieser Kolonne nicht bestreichen könnte. Wenn aber der Läufer dieses Feld beherrscht, dann ist das Spiel leicht zu gewinnen.

Dritte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf E1	König auf E8
Bauer auf E2	

Das Gewinnen oder Unentschiedenwerden des Spiels hängt hier nur von den Zügen ab, die jeder thut, angenommen, daß Weiß den ersten Zug habe.

1. K (E1 — D2)	K (E8 — E7)

2. K (D2 — E3). Ich muß hier bemerken, daß es

Weiß. Schwarz.

nicht gut sey, den Bauer vorrücken zu lassen, ehe der König das Entgegenstellen erlangt hat.

2. | K (E 7 — E 6)

3. K (E 3 — E 4) und hat das Entgegenstellen. | K (E 6 — D 6)

Wollte nun Weiß den Bauer ziehen, so würde er durch (D 6 — E 6) das Spiel unentschieden machen.

4. K (E 4 — F 5) | K (D 6 — E 7)

Ziehet er dafür K (D 6 — D 5), so gibt der Bauer Schach, und wenn er hierauf K (D 5 — D 6) ziehet, gehet K (F 5 — F 6).

5. K (F 5 — E 5). Wenn Weiß dafür (E 2 — E 4) ziehet, wird das Spiel unentschieden.

5. | K (E 7 — F 7)

Fünfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H 7	König auf F 7
Bauern auf H 6 und F 6	

Es sey, daß Weiß oder Schwarz den ersten Zug habe, er kann in beiden Fällen das Spiel unentschieden machen, wenn er nur immer auf F 8 und F 7 ziehet; er muß sich nur enthalten, den Bauer F 7 zu nehmen, es sey denn, daß derselbe auf F 7 gehe. *)

*) Der Verfasser irrt hierin sehr; denn wenn Schwarz den ersten Zug hat, gewinnt Weiß; denn die Folge ist:

Weiß.	Schwarz.
1. K (F 7 — F 8)	K (H 7 — G 6)
2. K (F 8 — G 8)	(F 6 — G 7)
3. K (G 8 — F 8)	(H 6 — H 7) u. gewinnt.

Zwei Bauern, die sich gegenseitig unterstützen, gewinnen jedesmal.

Sechste Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf H8
Bauern auf A3, B3 u. C3	Bauern ... A6, B6, C6

Schwarz hat den Zug, und kann das Spiel unentschieden machen, wenn er entweder K (H8 — G7) oder (B6 — B5) ziehet. Angenommen, er bemerke dies nicht, und ziehet unvorsichtiger Weise

1. (A6 — A5)

2. (C4 — C5) und gewinnt; und ist dabei zu berücksichtigen, daß Weiß auch gewinnen würde, wenn er anfänglich (C6 — C5) gezogen hätte, worauf (A4—A5) der Gegenzug wäre.

Ist dies wohl erwogen worden, so stelle man die Bauern, wie anfänglich angegeben wurde, und es wird sich zeigen, daß Weiß das Spiel gewinnen wird, wenn derselbe den ersten Zug hat, und dies auf folgende Weise:

1. (B4 — B5) (A6 — B5) †

2. (C4 — C5) und gewinnt; denn nimmt er mit (B6 — C5), so rückt A4 vorwärts.

Siebente Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf F2	König auf F4
Bauern auf F3 und H2	Bauer auf A7

Das Gewinnen oder das Unentschiedenwerden dieses Spiels hängt davon ab, wer den ersten Zug hat. Ziehet Schwarz zuerst, dann wird er den Bauer vorrücken, der durch den König abgehalten werden muß, zur Dame zu kommen, und das Spiel bleibt unentschieden. Hat aber Weiß den ersten Zug, so ziehet er, wie folgt:

Weiß.	Schwarz.
1. (H2 — H4)	(A7 — A5)
2. K (F2 — E2)	(A5 — A4)

3. K (E2 — D2) und gewinnt leicht, weil der König seinen Bauer erreicht und er kann den Bauer (F3) nicht nehmen, da alsdann der Bauer (H4) vorrücken und eine Dame werden wird.

Achte Stellung.

Ist der König seinem Bauer des Thurms oder des Springers nahe genug, und der Bauer hat sein anfänglich besetztes Feld noch nicht verlassen, so kann er unfehlbar das Spiel gegen die beiden entgegenstehenden Bauern des Thurms und Springers unentschieden machen, vorausgesetzt, daß dieselben schon vier Felder vorgerückt sind; wenn sie aber noch nicht gegangen sind, so werden sie gewinnen; z. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf F5	König auf G7
Bauern „ G5 und H5	Bauer „ H7.

Welcher von beiden auch ziehen mag, das Spiel wird immer unentschieden. Schwarz darf seinen Bauer nicht eher ziehen bis er dazu gezwungen wird, und gehet mit dem König abwechselnd auf (F7, F8 und

G8). Kein anderer vereinzelter Bauer, kann gegen zwei sich unterstützende Bauern das Spiel unentschieden machen. Stelle nun dieselben Stücke auf folgende Weise:

Weiß.	Schwarz.
König auf F2	König auf F5
Bauern „ G2 und H2	Bauer „ H7

Es sey nun, daß Weiß oder Schwarz zu ziehen anfängt, Weiß wird gewinnen; und dasselbe wird erfolgen, wenn auch einer der beiden Bauern von Weiß schon ein Feld vorgerückt wäre, weil dadurch ein Zug gewonnen werden kann, wenn man die Wahl hat, einen Bauer ein Feld oder zwei Felder vorzuziehen. Wenn Schwarz anstatt des Bauers (H7) den Bauer (G7) hätte, würde dasselbe statt haben. Ich werde nur einen Umriß von dem Verfahren bei dieser Stellung angeben, und es so wie in andern Fällen dem Spieler überlassen, Veränderungen selbst vorzunehmen. Es sey also, daß Weiß den Zug habe, und ziehe

1. K (F2 — G3)	K (F5 — G5)
2. (H2 — H4) *	K (G5 — H5)
3. K (G3 — H3)	K (H5 — G6)

4. K (H3 — G4). Man achte darauf, den andern Bauer noch nicht vorrücken zu lassen.

4.	K (G6 — H6)
5. (H4 — H5)	K (H6 — G7)
6. K (G4 — G5)	K (G7 — G8)

Weiß.	Schwarz.

Gibt er dafür mit (H7—H6) Schach, so gehet K (G5 — F5), erlangt hierauf das Entgegenstellen, und gewinnt dadurch den Bauer.

7. K (G5 — H6)	K (G8 — H8)

8. (G2 — G4). Wäre sein König auf (G8), so dürfte dieser Bauer nur ein Feld auf (G3) ziehen.

8.	K (H8 — G8)
9. (G4 — G5)	K (G8 — H8)
10. (G5 — G6)	K (H8 — G8)

Wenn er mit (H7 — G6) nähme, so würde (H5 — G6) nehmen, und ginge hernach vorwärts. 11. (G6 — G7) nimmt hernach mit K (H6 — H7) und gewinnt.

Neunte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf D4	König auf C6
Bauer „ G5	Bauern „ G6 u. H5

Bei der ersten Ansicht von dieser Stellung wird es scheinen, daß das Erhalten des Entgegenstellens dem Weiß hier nicht viel nütze; aber es ist so wesentlich, daß das Spiel durch dasselbe unentschieden wird. Hätte Schwarz zu ziehen, so würde er K (C6 — D6) ziehen, und durch das erlangte Entgegenstellen Weiß zwingen, seinen Bauer zu verlassen, und gewinnen, sobald er den Bauer wird genommen haben.
1. K (D 4 — E 4). Weiß darf nicht das Entgegenstellen durch K (D4 — C4) annehmen; weil

Schwarz in diesem Falle den Bauer (H5) zur Dame führen wird; daher stellt sich ihm Weiß schräg gegenüber, denn da nur ein Feld dazwischen ist, bleibt der Zug noch immer so wie in der einfachern Art des Entgegenstellens. Bei diesem Spiel ist zu bemerken, wenn Schwarz den Bauer (H5) vorrückt, so gehet der König von Weiß ihm nach, und wenn dieser ihn nimmt, wird das Spiel unentschieden, selbst dann, wenn er den Bauer (G5) wird genommen haben.

Weiß.	Schwarz.
1.	K (C6 — C5)
2. K (E4 — E5)	K (C5 — B5)

Ziehet er in eins der Felder C1, C2, C3 oder C4, so muß sich Weiß ihm in der Kolonne (D) entgegenstellen.

3. K (E5 — D5). Gehet er in der Kolonne (B) voran, so muß sich Weiß in der Kolonne (D) entgegenstellen.

3.	K (B5 — A5)

Weiß darf nun nicht (D5 — C5) gehen, weil er den Bauer (H5) zur Dame führen würde, wird aber das Gestenstellen behalten durch

4. K (D 5 — E 5). Wenige Spieler sehen es ein, daß das Entgegenstellen eben so gut statt habe, wenn zwischen den beiden Königen drei oder fünf Felder sind, als wenn nur ein Feld zwischen ihnen ist; dies ist dem Lernenden zu bemerken sehr wichtig. Rückt Schwarz in der Kolonne (A) vorwärts, so gehet ihm Weiß in derselben Richtung in der Kolonne (E) nach.

Weiß.	Schwarz.
4.	K (A5 — A6)

Ich habe nun gezeigt, wie Weiß ziehen muß, wenn er nach der Reihe (1) zugehet. Es sey nun vorausgesetzt, daß Schwarz rückwärts gehe, in der Absicht, Weiß zu überlisten und ihm den Zug abzugewinnen, der unfehlbar den Gewinn des Spieles herbeiführen wird, indem er Weiß zwingen wird, seinen Bauer zu verlassen.

5. K (E5 — E4) K (A6 — A7)

Um die Art, das Entgegenstellen zu behalten, deutlicher zu machen, lasse ich ihn regelmäßig jedes Feld einnehmen.

6. K (E4 — E5) K (A7 — A8)

7. K (E5 — E4). Man bemerke, daß diese Art zu ziehen die Feinheit des Spiels ist, mit welcher der König in ähnlichen Fällen ziehen muß, um das Entgegenstellen zu behalten; wäre jetzt K (E5 — D5) gegangen, so hätte er durch K (A8 — B7) gewonnen.

7.	K (A8 — B8)
8. K (E4 — D4)	K (B8 — B7)
9. K (D4 — D5)	K (B7 — B6)
10. K (D5 — D4)	K (B6 — C7)
11. K (D4 — E5)	K (C7 — C8)
12. K (E5 — E4)	K (C8 — D8)
13. K (E4 — D4)	K (D8 — D7)
14. K (D4 — D5)	K (D7 — E7)
15. K (D5 — E5)	K (E7 — F7)

Ziehet er dafür K (E7 — E8), so gehet K (E5 — E4).

Weiß.	Schwarz.
16. K (E5 — D5)	K (F7 — F8)
17. K (D5 — D4)	K (F8 — G8)
18. K (D4 — E4)	K (G8 — H8)
19. K (E4 — F4)	K (H8 — H7)
20. K (F4 — F3)	K (H7 — G7)
21. K (F3 — E3)	K (G7 — F7)

22. K (E3 — F3); könnte auch (E3 — D3) gehen, aber es ist immer besser, in derselben Kolonne zu seyn, wenn es angehet.

22. K (F7 — F8)

23. K (F3 — F4); indem die drei magischen Felder zwischen den beiden Königen beibehalten werden, ist das Spiel unentschieden, er mag ziehen, wie er will.

Wären die beiden Bauern weiter vorgerückt, würden sie gewinnen, selbst wenn Weiß den Zug hätte; wären sie weiter zurück, wird das Spiel unentschieden, wenn Weiß den Zug hat.

Eine ähnliche Stellung ist im Traité des Amateurs, in welcher die beiden Bauern in den Kolonnen F und G stehen.

Zehnte Stellung von A. M.... Esq.

Weiß.	Schwarz.
König auf C2	König auf B7
Bauer auf E4	Bauern auf E5 u. F6

In dieser dem Anschein nach hoffnungslosen Lage, kann Weiß durch ein wohlverstandenes Ziehen das Spiel unentschieden machen, wenn er nämlich den ersten Zug hat. Es wird sich zeigen, daß die äußerste

Feinheit dazu gehöre, um den König zu ziehen, so daß fast die Felder, worauf er ziehen muß, keiner Wahl unterworfen sind; ich habe wirklich nie eine Stellung gesehen, bei welcher der Grundsatz es erfordert, stets dahin zu zielen, das Entgegenstellen zu behalten, und die feiner entwickelt gewesen wäre.

Ich halte es für unnöthg, mehr als die Hauptzüge hier anzugeben, und nehme für die Ausführung an, daß Schwarz den ersten Zug habe, wodurch er das Entgegenstellen erlangt, und das Spiel gewinnt.

Schwarz.	Weiß.
1. K (B7 — C6)	K (C2 — B2)

Bei jedem andern Zug, den Weiß thun würde, könnte er an der Seite der Dame um die Bauern herum kommen, und den Bauer E4 gewinnen.

2. K (C6 — D6)	K (B2 — C2)
3. K (D6 — E6)	K (C2 — D2)
4. K (E6 — F7)	K (D2 — E2)
5. K (F7 — G6)	K (E2 — F3)

6. K (G6 — H5) und gewinnt den Bauer E4.

Veränderung.

1. K (B7 — C6)	K (C2 — B2)
2. K (C6 — D6)	K (B2 — B3)
3. K (D6 — E6)	K (B3 — C3)

Schwarz kann nun den König ziehen, oder

4. (F6 — F5)	(E4 — F5) †
5. K (E6 — F5) †	K (C3 — D2)

6. K (F5 — F4) und muß gewinnen. *)

*) Der Zug (3) und (5) von Weiß in dieser Veränderung scheint dem zu widersprechen, was beim ersten

Stelle nun die Steine so, wie anfänglich angegeben wurde, und nehme an, daß Weiß den ersten Zug habe.

Weiß.	Schwarz.
1. K (C2 — B3)	K (B7 — B8)

Ginge er in die Kolonne des Thurms, so würde Weiß seine Bauern angreifen.

2. K (B3 — B2)	K (B8 — B7)
3. K (B2 — B3)	K (B7 — C8)

Ziehet er dafür (B 7—B 6), so gehet K (B3—B 2).

4. K (B3 — C2)	K (C8 — C7)
5. K (C2 — C3)	K (C7 — C6)
6. K (C3 — C2)	K (C6 — D6)

Ziehet er dafür (C6 — B5), so gehet K (C2—B 3); und ziehet er (C6 — C5), so gehet Weiß K (C 2 — C3).

7. K (C2 — D2)	K (D6 — D7)
8. K (D2 — D3)	K (D7 — D8)
9. K (D3 — D 2)	K (D8 — E8)
10. K (D2 — E2)	K (E8 — E7)
11. K (E2 — E3)	K (E7 — E6)
12. K (E3 — E2)	K (E6 — F7)

Zug in der neunten Stellung von dem Entgegenstellen gesagt wurde, und man könnte glauben, daß Weiß das Entgegenstellen im dritten Zug durch (B 3 — C 4) und im fünften Zug durch (C 3 — D 3) gewinnen könnte; dies ist aber nicht der Fall, und zwar deswegen, weil der König des Schwarz neben seinem Bauer stehet, der das Entgegenstellen in gerader Richtung der Felder verhindert. Hierin zeigt sich nun der bedeutende Unterschied der geraden und der schrägen Entgegenstellung.

Wenn er dafür (F 6 — F 5) ziehet, so nimmt (E 4 — F 5) und wenn er widernimmt, gehet K (E 2 — F 3); nimmt er nicht und ziehet K (E 6 — F 6), dann gehet K (E 2 — E 3).

Weiß.	Schwarz.
13. K (E 2 — F 3)	K (F 7 — F 8)
14. K (F 3 — F 2)	K (F 8 — G 8)
15. K (F 2 — G 2)	K (G 8 — G 7)
16. K (G 2 — G 3)	K (G 7 — G 6)
17. K (G 3 — G 4)	K (G 6 — H 6)
18. K (G 4 — H 4)	K (H 6 — H 7)
19. K (H 4 — H 3)	K (H 7 — H 8)

20. K (H 3 — H 2) und das Spiel bleibt unentschieden.

Kapitel XXV.

Endspiele, worin Steine und Bauern verwickelt sind.

Den Zustand des Schachs, worauf ich unter diesem Titel aufmerksam mache, gut zu verstehen, ist sehr wichtig; denn wenn man denselben gehörig kennt, ist man im Stande, das Spiel unentschieden zu machen in Stellungen, die man sonst für verloren ansehen, und deswegen das Spiel aufgeben würde.

Ein einzelner Bauer auf dem siebenten Felde, der von dem König unterstützt wird, kann das Spiel gegen König und Dame unentschieden machen, wenn er nämlich in der Kolonne des Läufers oder Thurms ist, und der feindliche König in einer hinreichenden Entfernung stehet. In jeder andern Kolonne aber ist der Bauer verloren, wie weit auch der feindliche König entfernt seyn mag.

Erste Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H 5	König auf D 2
Dame auf E 4	Bauer auf E 2

Dies und das folgende Beispiel wird zeigen, auf welche Art Weiß gewinnt, wenn der feindliche Bauer in einer Kolonne stehet, von der ich gesagt habe, daß

Weiß. Schwarz.

die Dame gewinne. Die Dame zwingt nämlich den feindlichen König durch ein wiederholtes Schachbieten, sich vor seinen Bauer zu stellen, und so oft dies geschiehet, wird der Zug benutzt, um den König näher zu bringen, bis er so nahe ist, daß der Bauer gewonnen wird, oder daß ihm Schachmatt kann gegeben werden.

1. D (E4 — D4) *	K (D2 — C1)
2. D (D4 — E3) *	K (C1 — D1)
3. D (E3 — D3) *	K (D1 — E1)
4. K (H5 — G4)	K (E1 — F1) (A)
5. K (G4 — F3)	K (F1 — G1)

6. D (D3 — E2) nimmt, und gibt im nächsten Zug Schachmatt.

A.

4.	K (E1 — F2)
5. D (D3 — G3) *	K (F2 — F1)
6. K (G4 — F3)	(E2 — E1) und wird eine Dame.

7. D (G3 — G2) und Schachmatt.

Zweite Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf B4	König auf H1
Dame auf F2	Bauer auf G2

Weiß hat den Zug und spielt.

1. D (F2 — H4) *	K (H1 — G1)
2. K (B4 — C3)	K (G1 — F1)
3. D (H4 — F4) *	K (F1 — E2)
4. D (F4 — G3)	K (E2 — F1)

Weiß.	Schwarz.
5. D (G3 — F3) *	K (F1 — G1)
6. K (C3 — D3)	K (G1 — H1) *)
7. D (F3 — H3) *	K (H1 — G1)
8. K (D3 — E3)	K (G1 — F1)

9. K (E3 — F3) gewinnt den Bauer und das Spiel.

Dritte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf B4	König auf G1
Dame auf E2	Bauer auf F2

Schwarz kann nun das Spiel durch seinen Bauer, der in der Kolonne des Läufers stehet, unentschieden machen. Ziehet nun Weiß

1. D (E2 — G4) *	K (G1 — H1)
2. D (G4 — F3) *	K (H1 — G1)
3. D (F3 — G3) *	K (G1 — H1)

Nimmt nun Weiß, so ist er pat, gibt die Dame Schach, so wird er wieder zurückgehen. Das Spiel ist also unentschieden, weil er nicht gezwungen werden kann, vor seinen Bauer zu gehen; er wird ihn immer en prise lassen.

Vierte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf B4	König auf G1
Dame auf H3	Bauer auf H2

*) Er könnte auch (G1 — H2) ziehen; worauf aber Weiß D (F3 — F2) ziehen müßte, und er hätte dadurch einen Zug mehr zu machen.

Weiß.	Schwarz.

Weiß hat den Zug.

1. D (H 3 — G 3) * K (G 1 — H 1)

Wie nun Weiß auch ziehen mag, das Spiel bleibt unentschieden; denn gehet der König, so ist er pat, und entfernt sich die Dame von der Kolonne in G, so gehet er hinweg, und die Dame ist genöthigt, ihm wiederum Schach zu geben, damit der Bauer nicht zur Dame ziehet.

In einigen wenigen Stellungen kann die Dame gegen den feindlichen Bauer, der in der Kolonne des Thurms oder Läufers stehet, gewinnen; dies hängt aber lediglich von der Stellung des Königs ab; z. B.

Fünfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H 5	König auf G 2
Dame auf D 2	Bauer auf F 2

Weiß hat den Zug.

1. K (H 5 — G 4)

Ziehet er nun K (G 2 — F 1), so gehet K (G 4 — F 3); ziehet er K (G 2 — H 1), so gehet K (G 4 — G 3) endlich ziehet er

1.	K (G 2 — G 1)
2. K (G 4 — F 3) *)	(F 2 — F 1) wird eine Dame u. Schach.
3. K (F 3 — G 3) und ist im nächsten Zuge matt.	

*) Dafür scheint K (G 4 — G 3) besser, weil es den Anschein hat, daß er schon im dritten Zug matt

Sechste Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H 5	König auf H 1
Dame auf G 5	Bauer auf H 2

Weiß ziehet und gewinnt wie folgt.

1. D (G 5 — D 2)	K (H 1 — G 1)
2. K (H 5 — G 4)	(H 2 — H 1) und wird eine Dame.

3. K (G 4 — G 3) und gewinnt wie im vorigen Beispiel.

Siebente Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf A 4	König auf B 1
Bauer auf D 7	Bauer auf C 3

Diese Lage ist gegenwärtig beim Spielen entstanden; Weiß hat den Zug und spielt wie folgt.

1. K (A 4 — B 3)	(C 3 — C 2)
2. (D 7 — D 8) wird Dame.	(C 2 — C 1) wird Dame.
3. D (D 8 — D 3) *	K (B 1 — A 1)

---

werden könnte; denn ziehet er (F 2 — F 1), so gehet D (D 2 — H 2); ziehet er K (G 1 — F 1), so nimmt D (D 2 — F 2) und in beiden Fällen ist er im dritten Zug matt; ziehet er endlich K (G 1 — H 1), so gehet D (D 2 — D 5) Schach, und gibt alsdann auf G 2 Schachmatt. Es ist aber hierbei wohl zu erwägen, daß er durch (F 2 — F 1) nicht eine Dame, sondern einen Springer erhalten kann, wodurch das Spiel unentschieden wäre, da er hierdurch die Dame gewinnen wird.

Weiß.	Schwarz.
4. D (D3 — A6) *	K (A1 — B1)
5. D (A6 — A2) Schach und matt.	

Achte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf D8
Bauern auf F5, G5 u. H5	Thurm auf G8

Drei vereinigte Bauern gewinnen gegen einen Thurm oder einen niedern Stein, vorausgesetzt, daß sie das fünfte Feld erreichen können, ohne angegriffen zu werden, oder daß sie den Zug haben, wenn einer von ihnen angegriffen wird; hierbei wird noch außerdem angenommen, daß die Könige davon entfernt sind. Da nun Weiß den Zug hat, so wird er leicht gewinnen, wenn er den angegriffenen Bauer vorrückt; wenn aber der König des Weiß auf H1 stehet anstatt auf G1, so würde Schwarz gewinnen.

Zwei vereinigte Bauern gewinnen gegen einen Thurm oder gegen einen niedern Stein, (wenn, wie im vorigen Fall angenommen wird, die Könige zu weit davon entfernt sind, um mitwirken zu können) wenn sie die sechsten Felder erreichen können, ohne angegriffen zu werden, oder daß sie den Zug haben, wenn einer von ihnen angegriffen wird. Es ist unmöglich, auf die verschiedenen Stellungen, die durch einen Bauer und einen Stein entstehen, hier in diesem kleinen Werkchen weiter einzugehen; Übung wird bald zeigen, welche Endspiele ohne ferneres Zögern aufgegeben werden sollen, und welche ihrer Beschaffenheit

wegen als unentschieden anzusehen sind. Hat man weniger Bauern als der Gegner, so kann oft das Spiel dadurch unentschieden werden, wenn man es dahin bringt, einen Läufer zu behalten, der die Farbe beherrscht, welche dem Läufer des Gegners entgegen ist, wie dies in dem folgenden Beispiel Statt hat.

Neunte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf B3	König auf F6
Springer auf C3	Läufer auf H7 u. C5
Läufer auf C6	Bauern auf B6, D6,
Bauern auf B5, F3 u. G4	E5, F4, G5

In dieser Stellung sollte Schwarz gewinnen, wenn er aufmerksam spielt. Weiß hat den Zug und gibt mit S (C3 — E4) Schach, um ihn zum Abtauschen zu verleiten. Er nimmt unwissend mit L (H7 — E4) und glaubt, daß er ein besseres Spiel haben wird, da er zwei Bauern mehr hat. Weiß nimmt nun mit L (C6 — E4) und das Spiel bleibt unentschieden, wogegen er bald gewinnen wird, wenn er ebenfalls einen Läufer hätte, der die weißen Felder bestreicht.

Zehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf A6	König auf A8
Läufer auf G1	Thurm auf G7
Bauern auf A7 u. B6	Bauern auf G2, F3,
	E4, D5 und C6

In dieser sehr sonderbaren Stellung ist das Spiel unentschieden, wer auch zuerst ziehet. Hat Weiß den Zug, so gehet er mit dem Läufer in der langen schiefen Richtung auf ein ihm beliebiges Feld. Ziehet Schwarz zuerst, so kann er den Thurm nur auf ein Feld der horizontalen Linie ziehen, in welcher derselbe stehet. Ich überlasse es dem Lernenden, zu überlegen, warum er nicht einen der Bauern zur Dame führen kann.

Eilfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf A 4	König auf E 4
Thurm auf G 7	Thurm auf F 1
Bauern auf F 7 und H 3	Bauer auf A 7

Diese Stellung (die mir vor kurzem vorkam) gebe ich hier an, um zu zeigen, wie sehr es in einer bedenklichen Stellung des Spiels davon abhängt, welcher der beiden Spieler den Zug habe. Hat Weiß den Zug, so gewinnt er; wenn aber Schwarz zuerst ziehet, so macht er das Spiel unentschieden. Weiß habe den ersten Zug.

1. (H 3 — H 4)	K (E 4 — E 5)
2. (H 4 — H 5)	K (E 5 — E 6)
3. (H 5 — H 6)	T (F 1 — F 7) †
4. (H 6 — H 7) und muß gewinnen.	

Setze nun die anfängliche Stellung wieder her, und lasse Schwarz zuerst ziehen.

1.	K (E 4 — E 5)
2. (H 3 — H 4)	K (E 5 — E 6)
3. (H 4 — H 5)	T (F 1 — F 7) † und

macht das Spiel unentschieden; denn gehet nun (H 5 — H 6), so tauscht er den Thurm ab, und gehet mit dem König auf F 7.

Zwölfte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf H 2	König auf C 7
Springer auf F 3	Springer auf B 5
Bauern auf C 3, G 2, H 3 und B 2.	Bauern auf H 4, G 5, B 7 und A 4.

In dieser Stellung hat Weiß den Zug, und nimmt mit S (F 3 — G 5), worauf Schwarz auf eine sehr feine Art das Spiel erzwingt. Lernende werden dies sehr belehrend finden. Nämlich

1. S (F 3 — G 5) †	S (B 5 — C 3) †

Weiß kann nun auf zwei Arten spielen; ich überlasse es dem Leser, zu untersuchen, warum S (G 5 — E 6) nicht Schach gibt.

Erste Vertheidigung.

2. (B 2 — C 3) †	(A 4 — A 3)
3. S (G 5 — E 6) *	K (C 7 — D 6)
4. S (E 6 — D 4)	(A 3 — A 2)
5. S (D 4 — C 2)	K (D 6 — C 5)
6. (G 2 — G 3)	(H 4 — G 3) † u. *
7. K (H 2 — G 3) †	K (C 5 — C 4)
8. (H 3 — H 4)	K (C 4 — C 3) †
9. S (C 2 — A 1)	K (C 3 — B 2)
10. (H 4 — H 5)	K (B 2 — A 1) †

Weiß.	Schwarz.
11. (H5 — H6)	K (A1 — B1)
12. (H6 — H7)	(A2 — A1) wird eine Dame und gewinnt.

Zweite Vertheidigung.

2. S (G5 — F3)	S (C3 — D1)
3. S (F3 — H4) † *)	S (D1 — B2) †
4. S (H4 — F3)	(A4 — A3)
5. S (F3 — D4)	(A3 — A2)
6. S (D4 — B3)	S (B2 — D3)
7. (G2 — G4)	S (D3 — C1)
8. S (B3 — A1)	(B7 — B5)
9. (G4 — G5)	K (C7 — D7)
10. K (H2 — G3)	K (D7 — E7)
11. K (G3 — G4)	K (E7 — F7)
12. (H3 — H4)	(B5 — B4) u. gewinnt.

Dreizehnte Stellung.

Weiß.	Schwarz.
König auf D3	König auf F3
Springer auf E2	Springer auf B5
Bauern auf A5, B4, F4, G3, H2	Bauern auf A6, F5, G4, H4

---

*) Ziehet Weiß im dritten Zug (G2 — G3), so kann er das Spiel unentschieden machen, indem er mit dem Bauer vorrückt, wodurch der König des Schwarz seinen Bauer B7 verlassen muß, und wenn er hinreichend entfernt ist, gehet der König von Weiß auf diesen Bauer zu und erobert ihn.

Aus der Art und Weise, wie diese einfache Stellung, hier ausgeführt wird, kann der Lernende mehrere nützliche Folgerungen ziehen. Schwarz hat den Zug.

Weiß.	Schwarz.
1.	(H4 — H3)
2. S (E2 — D4) *	

Er müßte nun K (F3 — G2) ziehen, und wenn nun S (D4 — B5) nimmt, dürfte er den Springer nicht widernehmen, und würde mit K (G2 — H2) gewinnen.

Er siehet dies aber nicht, und ziehet

2.	S (B5 — D4) †
3. K (D3 — D4) †	K (F3 — G2)

Ginge jetzt (B4 — B5), so würde er K (G2 — H2) nehmen, und das Spiel unentschieden machen, da jeder eine Dame erhalten wird. Weiß ziehet aber

4. K (D4 — E3)	K (G2 — H2) †
5. K (E3 — F2)	K (H2 — H1)

6. (B4 — B5) und gewinnt ungehindert. *)

---

*) Der Verfasser setzt voraus, daß er (A6 — B5) nehmen wird, aber das Spiel wird unentschieden, wenn er (H3 — H2) ziehet, und dieses dient also zur Gegenbemerkung von dem, was beim dritten Zug behauptet wurde.

Kapitel XXVI.

Bedenkliche Stellungen, Aufgaben und bedingte Spiele.

Bei der Wahl der hier folgenden Endspiele, die durch Nachdenken gewonnen oder unentschieden gemacht werden können, habe ich besonders darauf geachtet, solche aufzuführen, die hier noch nicht bekannt gemacht wurden. Mehrere unter ihnen sind höchst sonderbar, und sind durch Statt gehabte Spiele entstanden; die größere Anzahl derselben sind sowohl möglich als wahrscheinlich. Dem Lernenden rathe ich, sie sorgfältig zu prüfen, und jede Stellung auf dem Brett aufzustellen, (die hier gegebene Ausführung mit einem Blatte verdeckend) und solchergestalt die Auflösung selbst zu suchen, ohne die Steine zu berühren. Die Auflösungen habe ich möglichst kurz gefaßt, und größtentheils den Gegenzug nicht angegeben, wenn nämlich keine Wahl übrig war.

I.

Von G. Walker (dem Verfasser).

Weiß.	Schwarz.
König auf **E 8**	König auf **C 6**
Dame auf **H 7**	Dame auf **E 8**
Thurm auf **B 8**	Thurm auf **F 8**
Läufer auf **E 6**	Läufer auf **C 8**
Bauer auf **A 4**	Bauern auf **D 6, C 5, B 6**

Weiß soll im dritten Zug Schachmatt geben.

T (B 8 — C 8) nimmt und Schach; dann gibt L (E 6 — D 5) Schach, worauf die Dame Schachmatt gibt.

II.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf E1	König auf B8
Dame auf C6	Dame auf E8
Läufer auf E4	Thurm auf C8
Springer auf D5 u. B5	Läufer auf C7
Bauer auf A5	Springer auf D7
	Bauern F 4, B 6.

Weiß macht mit dem Bauer A 5 im vierten Zug matt. (Er könnte eben so mit der Dame in zwei oder mit dem Springer in drei Zügen matt machen.)

D (C 6 — A 8) Schach, dann S (D5 — E7) Schach, worauf der Bauer A 5 vorrückt und gibt Schachmatt.

III.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf F1	König auf A 8
Dame auf F3	Dame auf G7
Thurm auf C6	Läufer auf D6, B7
Bauer auf B 6	Bauer auf G3

Weiß soll mit dem Bauer im vierten Zug Schachmatt geben.

T (C6 — C8) *, dann D (F3 — A3) *, hierauf nimmt D (A 3 — A 6) *, worauf der Bauer Schachmatt gibt.

IV.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf E3	König auf F6
Dame auf G1	Dame auf D1
Thurm auf B3 u. B4	Thurm auf F1 u. C4
Läufer auf E4	Läufer auf A5
Bauern auf D 2 u. C3	Bauern auf E7, B5, A6

Im fünften Zug soll Weiß mit C3 Schachmatt geben.

D (G1—G6) *, dann nimmt T (B4—B5) *, hierauf nimmt T (B3—B5) *, nun gibt (D2—D4) *, hernach (C3 — D4) Schachmatt.

V.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf E4	König auf A8
Dame auf A5	Dame auf F7
Thurm auf D4 und A4	Thurm auf F8 u. A7

Weiß gibt im fünften Zug Schachmatt oder Schwarz thut es im dritten Zug. Ich übergehe nun vorsätzlich die Ausführung dieser und einiger andern Stellungen, da sie nicht schwer sind.

VI.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf A5	König auf C7
Dame auf E8	Dame auf F5
Läufer auf D2	Thurm auf B7
Springer auf C5	Läufer auf E6
Bauer auf D3	Bauern auf F6, D7, C6

Weiß ziehet und macht das Spiel unentschieden.

1. L (D 2 — F 4) *, der genommen werden muß; 2. S (C 5 — E 6) nimmt und Schach, und wird vom Bauer widergenommen; 3. D (E8—E7)*. Um ein immerwährendes Schach zu vermeiden, gehet er K (C 7 — B8); 4. D (E 7 — D 8) * und er ziehet K (B 8 — A7); 5. D (D 8 — D 4) *, und nun nimmt D (F4 — D4) und macht pat.

VII.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf C1	König auf H8
Dame auf F6	Dame auf A7
Thurm auf F2 u. A2	Thurm auf D 8 u. F8
Läufer auf G3	Läufer auf F7
Springer auf F4	Springer auf G7
Bauern auf D2, G5, B3	Bauern auf H7, C5, B6, B4.

In dieser Stellung nahm Schwarz mit D (A 7 — A 2) und Weiß gab im fünften Zug Schachmatt

VIII.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf C3	König auf A1
Dame auf A4	Dame auf G2
Thurm auf D2	Thurm auf A2
Läufer auf E5	Springer auf C2 u. A3

Weiß soll im fünften Zug mit dem Läufer Schachmatt geben, und die beiden Spieler sollen abwechselnd Schach bieten.

1. T (D2 — D1) *, 2. K (C3 — B3) *, 3. D (A4 — D4) † und *; die übrigen Züge sind ohne Weiteres einleuchtend.

IX.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf H3
Dame auf G5	Bauern auf H4, E6, D7
Läufer auf H2 und G8	
Springer auf H5	

Weiß zwingt Schwarz, ihm mit dem Bauer D7 im fünften Zug Schachmatt zu geben.

1. L (G8 — E6) † und *; 2. K (G1 — H1); 3. S (H5 — F4)*; 4. L (H2 — G1); 5. D (G5 — G2) * und zwingt Schwarz, ihn mit (F3 — G2) matt zu machen.

X.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf A 1	König auf H 8
Dame auf F 4	Dame auf A 3
Thurm auf H 1 und H 5	Thurm auf F 8 u. A 8
Läufer auf H 2	Läufer auf H 6 u. E 6
Springer auf H 4	Springer auf D 6
Bauern auf A 2, B 3 u. C 2	Bauern auf H 7, F 7, C 7 und B 6

Weiß soll im sechsten Zug Schachmatt geben.

XI.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf E 5	König auf D 8
Läufer auf F 5 und D 4	Bauer auf C 4
Bauer auf G 6	

Weiß gibt im sechsten Zug mit dem Bauer Schachmatt, ohne vorher den Bauer C 4 genommen zu haben.

1. K (E 5 — D 6); 2. L (D 4 — F 6); 3. L (F 5 — E 6), dann auf F 7, worauf der König den Läufer unterstützt, und gibt mit dem Bauer G 6 Schachmatt, wenn auch der Bauer C 4 zur Dame kommt.

XII.

Von G. W.

Weiß.	Schwarz.
König auf E 7	König auf H 8

Weiß.	Schwarz.
Dame auf C 1	Bauer auf E 5
Bauern auf E 6, F 2, C 7	

In dieser Stellung unternimmt Weiß, im siebenten Zug durch den Bauer E 6 Schachmatt zu geben, und zwar ohne seinen König zu ziehen, oder sich noch eine Dame zu machen.

In solchen Fällen wird vorausgesetzt, daß ein Bauer des Gegners, der vorgerückt wird, nichts anderes als eine Dame wird. Es ist in diesem Falle auch bemerkenswerth, daß der Bauer F 2 im sechsten Zug Schachmatt geben kann.

1. D (C1 — H6) *, 2. (C 7 — C8) wird ein Läufer, 3. L (C8 — A6); 4. L (A6 — E2); 5. L (E2 — H5); 6. L (H5 — F7) *, und zwingt die Dame, den Läufer zu nehmen, die alsdann mit dem Bauer genommen wird, der zugleich Schachmatt gibt.

XIII.

Von W. B.... Esq.

Weiß.	Schwarz.
König auf A 3	König auf A 5
Dame auf D 6	Thurm auf E 7
Läufer auf D 4	Läufer auf A 4
	Springer auf D 5 u. C 6
	Bauern auf E 6, A 6

Weiß soll im vierten Zug Schachmatt geben.

XIV.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf A8
Dame auf A1	Dame auf F2
Thurm auf H7 und E7	Thurm auf E2
Springer auf C3 und C8	Läufer auf B5
Bauer auf H2 und G3	Springer auf A6 u. F3
	Bauer auf H5, G4 D4, C6, B7 u. A7

Weiß soll im fünften Zug Schachmatt geben.

1. S (C8—B6) *, den der Bauer A7 nimmt, 2. T (H7 — H8) *, 3. S (C3 — B5) † u. *, 4. D (A1 — A6) † u. *, wonach der Thurm H8 Schachmatt gibt.

XV.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf B3	König auf A5
Dame auf D6	Dame auf H2
Thurm auf C7	Thurm auf A8 u. H8
Bauern auf C4, C6, B2, A3	Läufer auf F3
	Springer auf D5 u. A7
	Bauern auf G2, E5 u. B6

Weiß soll im sechsten Zug Schachmatt geben.

1. T (C7—A7) † und *; 2. D (D6—B4) *, 3. (A8—B4) † und *; 4. (B4—B5) *; 5. K (B3 — A3) und hierauf gibt der Bauer B2 Schachmatt.

XVI.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf E6	König auf H8
Dame auf D7	Thurm auf G7
Thurm auf F5	Bauer auf H7
Bauer auf G5	

Weiß soll im sechsten Zug durch den Bauer Schachmatt geben, ohne den Bauer H 7 zu nehmen.

1. T (F5 — F8) *; 2. T (F8 — G8) † u. *, 3. D (D7 — F7) *; 4. K (E6 — F6); 5. D (F7 — F8) * und gibt dann mit (G5 — G6) Schachmatt.

XVII.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf G8
Dame auf H5	Dame auf C2
Thurm auf E1	Thurm auf F8 u. A8
Läufer auf C4	Läufer auf C8
Springer auf G5	Springer auf C6
Bauern auf H2, G2, F2 u. A2	Bauern auf H7, G7, F7, D7, C7, B7 und A7

In dieser Stellung hat Schwarz den Zug, und ziehet D7 auf, worauf Weiß im siebenten Zug Schachmatt gibt.

XVIII.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf B 1	König auf G 7
Dame auf D 5	Dame auf A 3
Thurm auf H 2	Thurm auf G 8 u. D 8
Springer auf F 4	Läufer auf D 4
Bauern auf E 4, C 2, B 3	Bauern auf H 7, F 5, B 4

Weiß unternimmt es im achten Zug, Schachmatt zu geben.

1. T (H 2 — G 2) *, worauf er am besten K (G 7 — H 8) ziehet; 2. T (G 2 — G 8) † und *, 3. D (D 5 — D 4) † u. *; 4. D (D 4 — D 8) *, 5. D (D 8 — F 6) *; 6. D (F 6 — F 8) *; 7. S (F 4 — G 6) *, worauf D (F 8 — H 8) Schachmatt gibt.

XIX.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf F 6	König auf G 8
Thurm auf E 3	Thurm auf H 8
Läufer auf E 4	Bauern auf H 7, D 7,
Bauern auf H 3, G 5, F 4 u. D 5	D 4, C 5, B 4 u. A 3

Weiß soll im neunten Zug Schachmatt geben.

1. L (E 4 — H 7) † und *, worauf K (G 8 — H 7) †, denn wenn er dafür den König wegziehet, gehet T (F 3 — F 7) und gibt im vierten Zuge Schach-

matt; 2. T (E3 — E7) *; 3. T (E7 — E8) * *) 4. T (E8 — H8) † u. *; 5. K (F6 — F7), worauf der Bauer G 6 vorrückt und Schachmatt gibt, wenn er zur Dame gelangt.

XX.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf A8
Dame auf B2	Dame auf G6
Thurm auf F1	Thurm auf G8
Läufer auf G3	Bauern auf H4, C5,
Bauern auf H3, C4, B3 u. A2	B6, A6

In dieser Stellung gewinnt Weiß auf die folgende Weise.

1. D (B2 — G2) *, 2. L (G3 — B8) *, den der König nimmt; 3. T (F1 — F8) * und der König gehet hinweg; 4. T (F8 — G8) † und gewinnt.

XXI.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf F3	König auf G7

---

*) Wenn anstatt dieses Zuges B (G 5 — G 6) gehet, so ist er schon in dem sechsten Zug matt; denn die Folge ist: er muß K (G 8 — F 8) ziehen, weil er sonst mit T (E 7 — E 8) im nächsten Zug matt wäre; 4. (G 6 — G 7) *, 5. T (E 7 — E 8) *, 6. T (E 8 — H 8) nimmt und Schachmatt, ohne einer Dame zu bedürfen.

Weiß.	Schwarz.
Läufer auf H 4	Thurm auf E 7
Springer auf F 4	Bauern auf G 6, F 5,
Bauern auf H 3, G 2, F 2 u. A 3	D 5, B 4 und A 4

Schwarz hat den Zug und nimmt (B 4 — A 3) in der Absicht, eine Dame zu erhalten; aber Weiß gewinnt dadurch, daß er mit Überlegung spielt.

1. L (H 3 — E 7) † und der Bauer A 3 rückt weiter; 2. L (E 7 — C 5); 3. L (C 5 — D 4) * und gewinnt offenbar die Dame.

XXII.

Von W. B.

Weiß.	Schwarz.
König auf C 8	König auf A 7
Thurm auf A 1 und B 5	Dame auf F 5
Springer auf A 3	Thurm auf E 6 u. C 6
Bauern auf H 2, G 3, C 5	Läufer auf C 7
	Bauern auf H 7, G 6, A 6

Weiß macht das Spiel unentschieden. *)

1. T (B 5 — B 7) *; 2. T (B 7 — A 7) *; 3. S (A 3 — B 5) *, nimmt hernach mit T (A 1 — A 6) * und kann dadurch mit dem Springer immerwährend Schach geben.

---

*) Wenn man diese Stellung nur dahin abändert, daß T (B 5) auf B 4 gestellt wird, dann gibt Weiß in vier Zügen auf folgende Weise Schachmatt:

1. S (A 3 — B 5) *, 2. T (A 1 — A 6) † und *; der genommen wird; 3. S (B 5 — C 7) † und *; 4. T (B 4 — B 7) Schachmatt.

XXIII.

Von F. L. S.... Esq.

Weiß.	Schwarz.
König auf D1	König auf G8
Dame auf F2	Dame auf B4
Thurm auf H1	Thurm auf F8 u. A8
Läufer auf D3	Läufer auf G5 u. E6
Springer auf G4 u. E5	Springer auf C6
Bauern auf G3, C4, B3	Bauern auf H7, G7, F7, B7 und A7

Weiß soll im achten Zug Schachmatt geben. *)

1. L (D3—H7) † und *; 2. S (E5 — G6) *, 3. L (H7 — G6) † und aufged. Schach. Wenn er nun L (G5 — H6) ziehen wollte, so würde T (H1 — H6) nehmen, und dann D (F2 — B2) * geben, daher ziehet er K (H8—G8); 4. L (G6—H7) *, 5. L (H7 — F5) *. Gehet er nun mit K (H8 — G8), so nimmt L (F5 — E6) *, und wenn er L (G5 — H6) ziehet, nimmt ihn der Thurm und gewinnt hernach.

XXIV.

Von Hirsch von Silberschmidt in Braunschweig.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf D7

*) In dieser Stellung läßt sich das Schachmatt auf folgende Weise im sechsten Zug bewirken: 1. L (D3 — H7) † und *; 2. S (E5 — G6) *; 3. L (H7 — G6) † und aufged. Schach; 4. L (G6 — H7) *; 5. L (H7 — F5) *; 6. L (F5 — E6) † und Schachmatt.

Weiß.	Schwarz.
Thurm auf E8 und C8	
Springer auf G2 und A1	

Weiß soll nun mit dem T (C8) in sieben Zügen Schachmatt geben, unter der Bedingung, daß dieser Thurm nur einmal gehe, daß aber der andere Thurm und der König ihre Felder gar nicht verlassen sollen.

1. S (A1 — C2); 2. S (C2 — B4); 3. S (G2 — E3); 4. S (E3 — C4) *; 5. S (C4 — A5); 6. S (B4 — A6) und gibt im nächsten mit dem Thurm (C8 — D8) Schachmatt.

XXV.

Von Silberschmidt.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf C8
Dame auf D3	Dame auf H4
Thurm auf C1 und A7	Thurm auf H8 u. D8
Läufer auf F1	Springer auf D7
Bauern auf H2 und F2	Bauern auf F7, C6, B7

Weiß soll im fünften Zug Schachmatt geben. *)

---

*) Dieses Schachmatt läßt sich schon im vierten Zug erzwingen; nämlich 1. T (C 1 — C 6) † und *, worauf er K (C 8 — B 8) gehet; denn wollte er mit (B 7 — B 6) nehmen, so würde er durch D (D 3 — A 6) matt; 2. T (A 7 — B 7) † und *, und er nimmt aus derselben Ursache; 3. D (D 3 — B 5) *, er mag nun S (D 7 — B 6) dazwischen stellen, oder K (B 7 — A 8) ziehen, er wird im folgenden Zug Schachmatt erhalten.

XXVI.

Von Silberschmidt.

Weiß.	Schwarz.
König auf E 1	König auf A 7
Dame auf C 3	Dame auf A 3
Thurm auf C 2 und B 2	Thurm auf A 8 u. H 8
Läufer auf E 4 uud D 2	Läufer auf E 7
Springer auf D 4	Springer auf D 8
Bauern auf G 2, F 3 u. A 4	Bauern auf G 6, F 6, E 5, B 7 und A 6

Weiß soll im siebenten Zug Schachmatt geben.

1. T (B 2 — B 7) † u. *; 2. S (D 4 — B 6) *; 3. D (C 3 — A 5) *; 4. L (D 2 — A 5) † u. *; 5. S (C 6 — E 5) aufged. Schach und dann im zweiten Zug matt.

XXVII.

Von Silberschmidt.

Weiß.	Schwarz.
König auf G 2	König auf B 8
Dame auf D 3	Dame auf H 4
Thurm auf D 4	Thurm auf C 6 u. A 1
Läufer auf F 4 u. E 4	Läufer auf B 7
Springer auf C 5	Springer auf G 5 u. A 8
Bauern auf F 2, E 3, B 4, A 5	Bauern auf H 5, G 4, C 7, B 6 u. A 7

Weiß soll im siebenten Zug mit B (B 4) Schachmatt geben.

1. T (D 4 — D 8) *; 2. S (C 5 — D 7) *,

Weiß. Schwarz.

3. L (E4 — C6) † u. *; 4. (B4 — B5) *, 5. (A5 — A6) * und hernach im zweiten Zug matt. *)

XXVIII.

Von Zöga von Manteufel in Leipzig.

Weiß.	Schwarz.
König auf A1	König auf H8
Bauern auf G6, F5, E5, D5	Bauer auf A2

Weiß soll mit dem Bauer F5 matt geben, ohne den Bauer A2 zu nehmen, oder sich erst eine Dame zu machen.

1. (F5 — F6), 2. (D5 — D6) und er ziehet K (G8 — F8); 3. (D6 — D7), 4. (E5 — E6) 5. (E6 — E7), 6. (D7 — D8) wird ein Läufer; 7. (E7 — E8) wird ein Springer; 8. L (D8 — E7), 9. S (E8 — G7), 10. S (G7 — E6), 11. L (E7 — D6), 12. L (D6 — E5), 13. L (E5 — D4) und gibt im folgenden Zug mit (F6 — F7) Schachmatt.

---

*) Es muß hier ein Fehler im Original seyn; denn wenn nun T (A1 — A6) nimmt, kann nicht der Bauer das Schachmatt geben, es kann nur durch die Dame bewirkt werden. Die Dame kann aber das Schachmatt auf folgende Art schon im vierten Zug geben. 1. T (D4 — D8) *; 2. S (C5 — A6) *; 3. L (E4 — C6) † und *; 4. D (D3 — D5) Schach und matt.

XXIX.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf C5	König auf D8
Thurm auf C6	Bauern auf H6, G2, E2
Springer auf H5 und D6	
Bauern auf G7, F6, E4 und E6	

Weiß soll den König des Gegners im fünften Zug auf E5 matt geben.

1. S (D6 — B7) *, 2. (F6 — F7) *, 3. T (C6 — C7) *; dann gibt der Springer Schach, und bewirkt mit dem Thurm das Schachmatt.

XXX.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf B3	König auf A5
Läufer auf E6	Bauer auf B6
Bauern auf D7 und A4	

Weiß zwingt seinen Gegner, ihm mit dem Bauer im acht und zwanzigsten Zug Schachmatt zu geben.

1. (D7 — D8) wird eine Dame; 2. K (B3 — B4), wodurch er am besten mit K (A6 — B7) gehet; 3. D (D8 — C8) *, 4. L (E6 — F7), 5. D (C8 — C5) * und er gehet K (A7 — A6); 6. D (C5 — C6) *, 7. (A4 — A5), 8. D (C6 — D7), 9. L (F7 — D5) *, 10. D (D7 — F7), 11. (A5 — A6) und er gehet K (C8 — D8), 12. (A6 — A7),

13. D (F 7 — E 8) *. 14. (A 7 — A 8) wird ein Thurm, und er gehet K (C 7 — D 6); 15. T (A 8 — D 8) *, 16. D (E 8 — D 7) *, 17. L (D 5 — B 3), 18. K (B 4 — A 3) und er gehet K (A 6 — B 6); 19. T (D 8 — C 8), und er gehet K (B 6 — A 6); 20. T (C 8 — C 6) *; 21. D (D 7 — E 6); 22. K (A 3 — A 2); 23. K (A 2 — A 1); 24. L (B 3 — A 2), und er gehet K (A 5 — B 5); 25. D (E 6 — D 5) *; 26. T (C 6 — C 4), und er gehet K (A 4 — A 3); 27. D (D 5 — C 6); 28. L (A 2 — B 1) und er gibt mit dem Bauer (B 3) Schachmatt.

XXXI.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf H 1	König auf F 8
Läufer auf H 7 u. C 1	Dame auf H 3
Springer auf D 4 u. D 5	Thurm auf A 8 u. H 8
Bauern auf H 2, G 6, D 6, C 6, C 5 u. A 5	Läufer auf A 3
	Springer auf F 3 u. B 7
	Bauern auf H 5, G 4, E 5, B 6 und A 6

Weiß soll mit Bauer (C 5) Schachmatt geben.

1. L (C 1 — H 6) *; 2. S (D 5 — F 6) *; 3. S (D 4 — E 6) *; 4. (D 6 — D 7) *; 5. (C 6 — C 7) *; 6. (C 5 — B 6) † und Schachmatt.

XXXII.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf A6
Dame auf B8	Dame auf B3
Thurm auf A1 u. F4	Thurm auf H6 u. A4
Läufer auf H1 u. D8	Läufer auf F3 u. C1
Springer auf E6 u. D7	Springer auf E4 u. D2
Bauern auf G3, D5, C3 und B2	Bauern auf H7, G7 u. A7

Weiß soll mit dem Bauer (B2) im sechsten Zug Schachmatt geben.

1. S (D7 — C5) *; 2. S (E6 — C7) *; 3. T (F4 — A4) † u. * und er nimmt mit dem Springer; 4. D (B8 — A7) † und *; 5. D (A7 — C5) *, und gibt ihm im folgenden Zug mit (B2 — B4) Schachmatt.

XXXIII.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf E4	König auf D8
Thurm auf H7 u. C4	Thurm auf D1
Springer auf C5 u. A4	Springer auf E8
Bauern auf F2 u. H2	Bauern auf G6 u. E7

Weiß soll mit einem der Bauern im siebenten Zug Schachmatt geben.

1. S (C5 — B7) *; 2. S (A4 — B6) *; 3. T (C4 — C6) *; und er setzt den T (D1 — D6) dazwischen (A.); 4. S (B7 — D8) *; 5. S (B6 — D5) *; 6. S (D8 — F7) *, und dann gibt einer der beiden Bauern Schachmatt

(A.)

Wenn er nicht den Thurm, sondern S (E8 — D6) dazwischen bringt; 4. S (B7 — D8) *; 5. S (B6 — D7) *; 6. S (D8 — F7) * wie vorhin.

XXXIV.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf D8	König auf A8
Dame auf B4	Dame auf H7
Thurm auf B6	Thurm auf F7
Läufer auf D5	
Springer auf B5	
Bauern auf D6 und C6	

Weiß soll mit dem Bauer D6 im fünften Zug Schachmatt geben, ohne daß sein König das Feld, worauf er stehet, verlasse.

1. D (B4 — A5) *; 2. T (B6 — B8) *; 3. (C6 — C7) *, und der Thurm nimmt ihn; 4. D (A5 — C7) † u. *, worauf er mit B (D6 — C7) Schachmatt erhält.

XXXV.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf F6	König auf H8
Dame auf B6	Bauern auf H7 u. G6
Thurm auf A3	
Springer auf D4	
Bauern auf G2, G4 u. G5	

Weiß soll im eilften Zug mit dem Bauer auf G2 Schachmatt geben, und darf keinen Bauer des Gegners nehmen.

1. D (B6 — E6) und er ziehet (H7 — H5) (A.); 2. T (A3 — H3), und er ziehet K (H8 — H7); 3. D (E6 — C8); 4. S (D4 — F5); 5. (G5 — G6) *; 6. (G4 — G5) *; 7. D (C8 — C4); 8. D (C4 — E2) *; *) 9. K (F6 — F5) und gibt ihm in dem folgenden Zug durch (G2 — G4) Schachmatt.

(A.)

Ziehet (H7 — H6), so erfolgt das Schachmatt auf eben diese Art im eilften Zug. Durch das eben angegebene Verfahren wird es keiner weitern Erläuterung zur Ausführung bedürfen.

---

*) Besser wäre D (C4 — E6), wodurch er schon im neunten Zug Schachmatt geben könnte.

XXXVI.

Von F. v. Mauvillon.

Weiß.	Schwarz.
König auf E3	König auf F6
Dame auf A6	Dame auf H5
Thurm auf F3 u. D8	Thurm auf G6 u. C2
Läufer auf B4	Läufer auf G8 u. A7
Springer auf F1 u. D4	Springer auf G7 u. B5
Bauern G2; G3; D3 u. C3	Bauern E6; E5; F5; G5 und H4

Hier soll entweder Weiß im fünften Zug, oder Schwarz im achten Zug Schachmatt geben.

XXXVII.

Von Mauvillon.

Weiß.	Schwarz.
König auf B3	König auf B5
Dame auf E2	Dame auf G1
Thurm auf B2 u. D8	Thurm auf A7 u. H7
Läufer auf H1	Läufer auf D5 u. E5
Springer auf C8 u. B8	Springer auf C4
Bauer auf C3	Bauern auf C5; B6

Weiß soll im sechsten, und Schwarz im dritten Zug Schachmatt geben.

XXXVIII.

Von Mauvillon.

Weiß.	Schwarz.
König auf C1	König auf C4
Dame auf D1	Dame auf H4
Thurm auf G5	Thurm auf H2 u. H6
Läufer auf E8	Läufer auf H7 u. D6
Springer auf B1	Bauern auf F4; E5; D4 und C3
Bauern auf F3; E3; C2 und A2	

Weiß soll im vierten Zug Schachmatt geben.

Mauvillon gibt an, daß in dieser Stellung das Schachmatt in dem fünften Zug erfolge, aber ich habe in diesem Kapitel durchgängig dem Beispiel der besten Autoren gefolgt, das nutzlose Dazwischenstellen eines Steines nicht als einen Zug zu betrachten.

1. D (D1—D4) † und *; 2. L (E8—F7) *; 3. (A2—A3) *, worauf L (F7—B3) das Schachmatt gibt.

XXXIX.

Von Mauvillon.

Weiß.	Schwarz.
König auf A3	König auf G7
Dame auf D6	Dame auf D4
Thurm auf H2 u. H1	Thurm auf A8 u. H8
Läufer auf E6 u. C7	Läufer auf E8 u. B8
Bauern auf G5; D5; C5 und A2	Springer auf D3 u. A7
	Bauern auf G6; F7; F6; C4 und B7

Weiß soll im fünften Zug Schachmatt geben.

XL.

Von Damiano.

Weiß.	Schwarz.
König auf E 4	König auf E 6
Thurm auf A 7	
Springer auf E 5	
Läufer auf D 2	

Weiß soll im dritten Zug Schachmatt geben. Eine sehr schöne Stellung.

XLI.

Bei Damiano ist diese Stellung unrichtig angegeben

Weiß.	Schwarz.
König auf F 3	König auf B 1
Dame auf D 7	Bauer auf B 2

Weiß soll im vierten Zug Schachmatt geben.

1. D (D 7 — D 1) *; 2. D (D 1 — A 4) *; 3. K (F 3 — E 2) und gibt dann durch D (A 4 — D 1) Schachmatt. Weiß kann auch im vierten Zug gewinnen, wenn er mit dem König im ersten Zug gehet.

XLII.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf D 6	König auf B 8
Dame auf D 7	Dame auf H 7
Thurm auf A 1	Thurm auf H 8 u. D 8
Läufer auf D 5	Läufer auf F 6
Springer auf C 5	Bauern auf H 5, G 6, B 7

Weiß. Schwarz.
Bauern auf H 3, G 2 u. B 6
Weiß soll im dritten Zug Schachmatt geben.

XLIII.

Von Damiano.

Weiß.	Schwarz.
König auf D 1	König auf D 3
Thurm auf G 1 und C 1	

Weiß gibt im vierten Zug Schachmatt.

1. T (G 1 — G 4); 2. T (C 1 — C 3) *; dann verliert er einen Zug und gibt hernach mit T (C 3 — F 3) Schachmatt.

XLIV.

Von Mauvillon.

Weiß.	Schwarz.
König auf F 8	König auf H 8
Thurm auf A 1	Bauern auf B 6 u. A 5
Läufer auf B 8	
Springer auf G 5	
Bauern auf F 3, C 7, B 5, A 4	

Weiß unternimmt es, mit dem Läufer im sechsten Zug Schachmatt zu geben, ohne den Läufer von seinem Feld zu entfernen, oder eine Dame zu machen.

1. S (G 5 — E 6); 2. T (A 1 — H 1) *; 3. K (F 8 — E 7); 4. K (E 7 — F 7); dann gibt der Thurm Schach u. s. w. *)

---

*) Es muß hier noch bemerkt werden, daß der folgende Zug (C 7 — C 8) nur dann das Schachmatt bewirkt, wenn der vorgerückte Bauer ein Läufer wird.

XLV.

Von Salvio.

Weiß.	Schwarz.
König auf C2	König auf G8
Läufer auf D4	Bauern auf D5, C4,
Bauern auf G6 und A2	B4 und A4

Hat Weiß den Zug, so kann derselbe gewinnen; wenn aber Schwarz ziehet, ist das Spiel unentschieden.

XLVI.

Von Salvio.

Weiß.	Schwarz.
König auf G3	König auf E8
Thurm auf F5	Dame auf D1
Läufer auf F2	Springer auf D5
Springer auf G6	Bauern auf A4, B5, C6
Bauern auf E6, D4, A5, A3	

Diese Stellung wurde vor kurzem hier auf folgende Weise gespielt. — Schwarz hatte den Zug

Schwarz.	Weiß.
1. D (D1 — B3) *	T (F5 — F3)
2. D (B3 — F3) † u. *	

Er hätte auch (B5 — B4) ziehen können, das, wie Salvio sagt, zu sehr feinen Zügen Veranlassung gibt.

2.	K (G3 — F3) †
3. (B5 — B4)	(A5 — A6)
4. (B4 — B3)	(A6 — A7)
5. S (D5 — C7)	(D4 — D5)

Schwarz. Weiß.

Nimmt er (C 6 — D 5), welches der beste Zug ist, so gehet L (F 2 — D 4)

6. (B 3 — B 2) (D 5 — D 6)

7. (B 2—B 1) wird eine Dame (D 6 — D 7) *, worauf der Läufer Schachmatt gibt. *)

---

*) Es ist wirklich zum Erstaunen, daß beim Schachspiel selbst dann noch Versehen Statt haben können, wenn auch mehrere gute Spieler die Stellung beider Gegner in Betrachtung ziehen. In dem ausgeführten Spiele scheint es, daß alle, welche Theil daran nahmen, den Schwarz für verloren hielten, das doch noch sehr zu bezweifeln ist; denn wenn er im ersten Zug D (D 1 — D 3) * ziehet, kann er das Spiel noch gewinnen; denn die Folge ist:

Schwarz. Weiß.

1. D (D 1 — D 3) * K (G 3 — G 4) weil bei jedem andern Zug der Thurm oder der Springer genommen wird.

2. D (D 3 — E 4) * K (G 4 — G 5)

3. D (E 4 — G 2) * K (G 5 — H 5 od. H 6)

4. D (G 2 — H 3) * Er wird nun auf die beiden Felder ziehen, wenn Weiß den Thurm schützen will, und in diesem Fall ist das Spiel unentschieden; läßt Weiß den Thurm nehmen, so gewinnt er unfehlbar das Spiel, denn er wird alsdann mit der Dame den Bauer A 5 erobern.

Veränderung beim zweiten Zug.

2. S (G 6 — F 4)

3. S (D 5 — F 4) † T (F 5 — F 4) †

4. D (E 4 — E 6) † und *, wonach der König hinter seine Bauern gehet und den Bauer A 5 erobert, oder wenigstens ihn davon abhält, zur Dame zu gehen.

XLVII.

Von Cozio.

Weiß.	Schwarz.
König auf C 6	König auf B 8
Läufer auf A 1	Springer auf G 4
Bauer auf B 7	Bauern auf H 3 u. F 3

Weiß ziehet und gewinnt.

XLVIII.

Von Damiano.

Weiß.	Schwarz.
König auf A 1	König auf A 8
Dame auf C 2	Bauern auf B 6, A 6
Läufer auf B 2	
Springer auf E 7	
Bauern auf B 4 und A 4	

Weiß will nun im vierten Zug mit einem Bauer Schachmatt geben, ohne einen Bauer seines Gegners zu nehmen.

1. D (C2 — C8) *; 2. L (B2 — E 5). Ziehet er nun (A6 — A5), so gibt D (C8 — B8) *, worauf (B 4 — B 5) Schachmatt gibt; ziehet er aber (B 6 — B 5), so gibt der S (E 7 — C 6) * und dann (A 4 — A 5) Schachmatt.

XLIX.

Von Cozio.

Weiß.	Schwarz.
König auf F 7	König auf H 7

Weiß.	Schwarz.
Läufer auf C6	Thurm auf C3
Bauern auf D5, G5 u. H6	Bauer auf B4

Weiß ziehet und gewinnt.

L.

Von Manteufel.

Weiß.	Schwarz.
König auf G1	König auf A8
Dame auf F7	Dame auf H5
Läufer auf F1 und E3	Thurm auf H7
Springer auf E8	Läufer auf B7
Bauern auf F4, D6, B3 u. A4	Springer auf G8
	Bauern auf G6, F6, B6 und A7

Weiß gewinnt.

1. S (E8 — C7) *; 2. D (F7 — E8) *; 3. S (C7 — A6) *, worauf K (B8 — B7) gehet; 4. L (F1 — G2) * und der König nimmt den Springer; 5. D (E8 — C8) † und *, und der Thurm gehet dazwischen; 6. D (C8 — B7) † u. *, und gibt im nächsten Zug Schachmatt. *)

LI.

Eine irrige Angabe von Damiano.

Weiß.	Schwarz.
König auf F7	König auf C8

*) Das Schachmatt kann schon im vierten Zug gegeben werden, wenn Weiß anstatt L (F1 — G2) den D (E8 — E4) ziehet.

Weiß.	Schwarz.
Dame auf C6	Dame auf B3
Thurm auf H5	Thurm auf G4 u. E4
Läufer auf G3	
Springer auf C7	
Bauer auf E6	

Weiß gibt mit dem Bauer Schachmatt, ohne dem Gegner etwas zu nehmen.

1. S (C7—D5) aufged. *; 2. T (H5—H8) *; 3. L (G3 — C7) *, worauf der Bauer Schachmatt geben soll.

LII.

Von Damiano.

Weiß.	Schwarz.
König auf H1	König auf A8
Thurm auf H7	
Springer auf F6 und A2	
Bauer auf B5	

Weiß will im sechsten Zug dem König auf B7 Matt geben.

1. T (H7 — C7); 2. (B5 — B6); 3. S (A2 — B4); 4. S (F6 — D7) *; 5. T (C7 — C8) *; 6. T (C8 — B8) gibt Schachmatt.

Inhalt.

Kapitel I.
Beschreibung des Schachbretts und der Figuren . 1

Kapitel II.
Erklärung der beim Schachspiel vorkommenden Ausdrücke 7

Kapitel III.
Bemerkungen über die Figuren und Abschätzung ihres gegenseitigen Werthes 11
Vom Könige 11
Von der Dame 12
Vom Thurm 13
Von dem Läufer 14
Vom Springer 15
Von den Bauern 16
Vom Rochiren 18

Kapitel IV.
Allgemeine Anleitung für Anfänger 20

Kapitel V.
Spielgesetze, welche bei dem Schachklubb in London eingeführt sind 27

Kapitel VI.
Ein Spiel zur Anleitung 37

Kapitel VII.
Über das Spiel vom Springer des Königs . . 48

Kapitel VIII.
Zwei Spiele vom Bauer der Dame 61
Kapitel IX.
Vom Spiele des Läufers 65
Kapitel X.
Ein Spiel vom Bauer des Läufers der Dame 71
Kapitel XI.
Vom Spiele des Königs-Bauer 72
Kapitel XII.
Vom Gambit des Lopez 76
Kapitel XIII.
Vom Gambit der Dame 78
Kapitel XIV.
Vom Gambit des Bauers vor dem Thurm des Königs 82
Kapitel XV.
Vom Gambit Allgaier's 84
Kapitel XVI.
Vom Gambit des Königs-Springer 92
Kapitel XVII.
Ein vom Verfasser ausgeführtes Spiel . . . 99
Kapitel XVIII.
Vom Gambit des Cunningham 106
Kapitel XIX.
Vom Gambit des Salvio 109
Kapitel XX.
Vom Gambit des Königs-Läufer 112
Kapitel XXI.
Wie man dem Gambit ausweichen kann . . . 119

Kapitel XXII.
Von den verschiedenen Arten am Ende des Spieles das Schachmatt zu erzwingen . . . 122
Kapitel XXIII.
Von den unentschiedenen Spielen 129
Kapitel XXIV.
Spielendungen, worin nur Bauern vorkommen 133
Kapitel XXV.
Von Endspielen, worin Steine und Bauern verwickelt sind 149
Kapitel XXVI.
Bedenkliche Stellungen, Aufgaben und bedingte Spiele 160
I. — XII. Von Georg Walker.
XIII. — XXII. Von W. B. Esq.
XXIII. Von F. L. S. Esq.
XXIV. — XXVII. Von Hirsch von Silberschmidt in Braunschweig.
XXVIII. — XXXV. XLII. u. L. Von Zöga von Manteufel in Leipzig.
XXXVI. — XXXIX. und XLIV. Von F. von Mauvillon.
XL. XLI. XLIII. XLVIII. LI. LII. Von Damiano.
XLV. XLVI. Von Salvio.
XLVII. XLIX. Von Cozio.

Kapitel XXII.
Von den verschiedenen Arten am Ende des Spieles das Schachmatt zu erzwingen . . . 122
Kapitel XXIII.
Von den unentschiedenen Spielen 129
Kapitel XXIV.
Spielendungen, worin nur Bauern vorkommen 133
Kapitel XXV.
Von Endspielen, worin Steine und Bauern verwickelt sind 149
Kapitel XXVI.
Bedenkliche Stellungen, Aufgaben und bedingte Spiele 160
I. — XII. Von Georg Walker.
XIII. — XXII. Von W. B. Esq.
XXIII. Von F. L. S. Esq.
XXIV. — XXVII. Von Hirsch von Silberschmidt in Braunschweig.
XXVIII. — XXXV. XLII. u. L. Von Zöga von Manteufel in Leipzig.
XXXVI. — XXXIX. und XLIV. Von F. von Mauvillon.
XL. XLI. XLIII. XLVIII. LI. LII. Von Damiano.
XLV. XLVI. Von Salvio.
XLVII. XLIX. Von Cozio.

Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Walker, Georg,

Anweisung zum Schachspielen die vorzüglichsten Spieleröffnungen und Endspiele, nebst einigen eigenthümlichen Stellungen, und fünfzig ausgewä hlten Aufgaben enthaltend
Bd.: [1]

Frankfurt am Main 1833

Gymn. 805 x-1/2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10481819-2